



操作指引



什麼是『三國志X with 威力加強版』



『三國志X with 威力加強版』是模擬三國志世界的遊戲。玩家化身為1名武將，享受各種人生。



於2004年發售的系列第10作。

選擇一名武將遊玩之武將遊玩類型。登場史實武將多達650人，透過豐富的事件可以體驗『三國演義』的劇情世界。

酒家內之委託及交涉等局面中導入「舌戰」，除了能力值之外，再加上選擇指令說服對手的系統。

擁有一定官爵以上的勢力，還可以進行名為「戰役」之大規模戰鬥。

威力加強版內追加了著重於戰鬥與歷史劇情的「戰史模式」。事件發展將依所選武將而有所變化，亦可體驗歷史假想劇情。



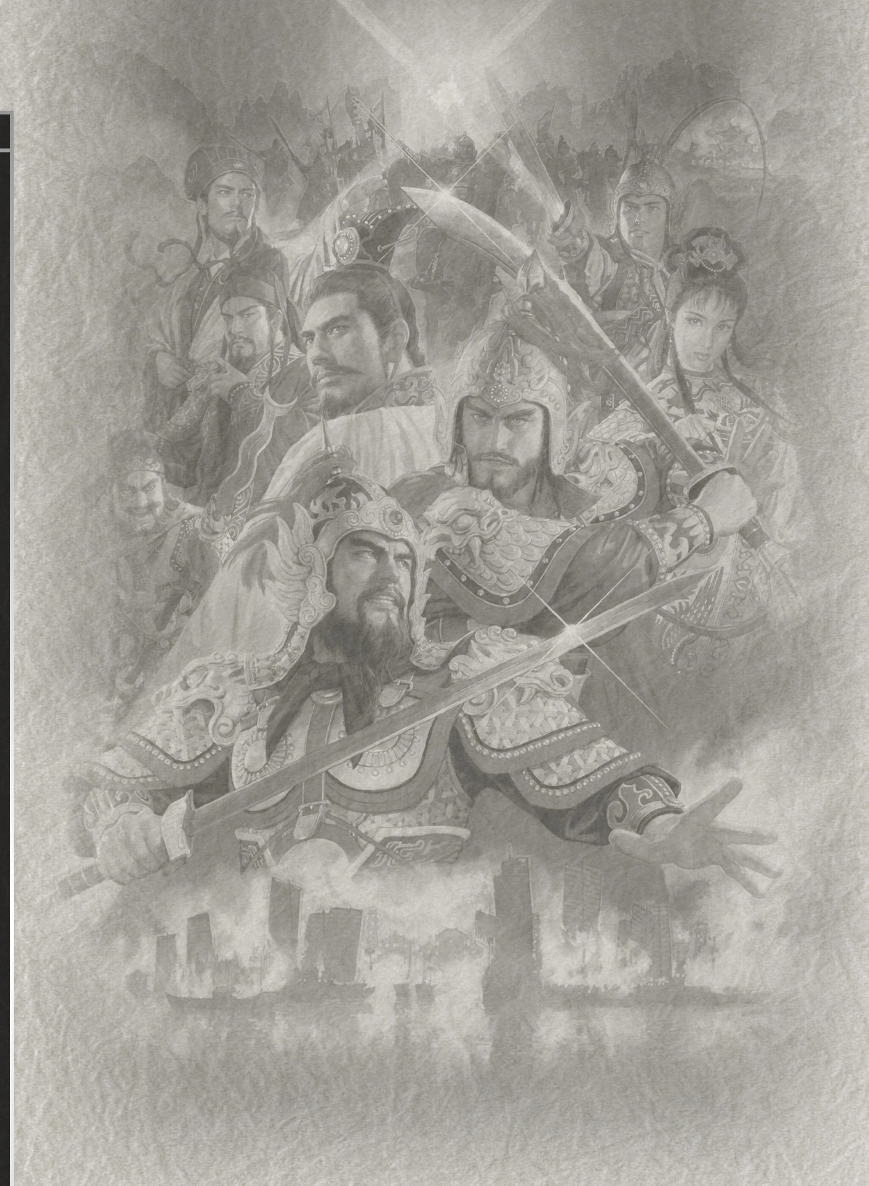
智力及魅力越高的話，對舌戰越有利



戰鬥部分，勝利條件因城鬥戰或市街戰等戰鬥型態而異



將新手教學開啟為on的話可以觀看更詳盡的說明



目次

請於遊戲前一讀 ………………… 3

記載了客戶服務、基本操作。

遊戲說明書 ………………………… 7

遊戲說明書之摘錄。

威力加強手冊 ……………………… 27

威力加強手冊之摘錄。

請於遊戲前一讀

開始遊戲之前

關於安裝、移除的方法，請參閱以下URL的連結。
動作不良，或是出現疑難問題時，請由啟動畫面的「前言」打開Readme，確認「疑難排解」。

Steam® 版安裝方法
http://www.gamecity.com.tw/steam/install.html

在閱讀PDF手冊之前

◆ 本PDF所刊載之說明書，為由原版說明書之內，將特別有益於遊戲進行之部分進行摘錄之內容。為此並非全頁刊載，敬請理解。

◆ 部份標示、畫面擷圖，或有可能與產品不同。

客戶服務

關於本產品的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

電話 (02)2325-0156
星期一～星期五10：00 ～ 17：00　※撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址 106 台北市大安區復興南路一段323號11樓
臺灣光榮特庫摩股份有限公司
Steam® 版『三國志X with 威力加強版 中文版』客戶服務部門收

請注意

●恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。
●本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內。懇請見諒。
●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。
●本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。

新產品介紹　http://www.gamecity.com.tw/

啟動遊戲



啟動遊戲。

可以變更BGM、音效、影片之ON/OFF。

遊戲開始方式

請注意



本遊戲為全畫面顯示。

於遊戲中如欲切換至其他視窗，可以以「Alt」+「tab」按鍵進行切換。

遊戲啟動後，顯示開場畫面。

於開場畫面結束後或中途點選的話，可以進入選單。

◎開始新的遊戲

①由初始選單中，選擇「重新開始新的遊戲」。



②首先點選「正常劇本」「PK劇本」之任一項。由出現的劇本中選擇要遊玩的劇本後，即前進到下一步。



③選擇要遊玩的武將。



④顯示環境設定之一覽。點選想要變更的項目進行設定。選擇好了的話，點選「決定」。



⑤顯示PK設定之一覽。點選想要變更的項目進行設定。選擇好了的話，點選「決定」。



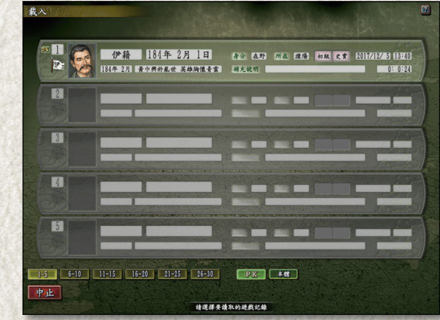
⑥以所設定的內容開始遊戲。

◎繼續遊戲

①由初期選單點選「載入進度」。

②由一覽點選載入資料的話，可以繼續遊戲。

※遊戲中的話，選擇畫面左上的「機能」之「載入」後進行載入。



登錄新武將

於初始選單選擇「登錄新武將」的話，可以讓原創武將登場於遊戲之內。

①由初始選單中，選擇「登錄新武將」。

②顯示新武將登錄畫面。如欲全新登錄武將時，點選「創作新武將」。



③設定武將的姓名、能力、性別、容貌CG、類型、信念、性格、飲酒、關心、物慾、出生年、壽命、死亡年、相合的武將、特技、列傳。武將之「姓」「名」不得省略。

將出生年設於146年之後的話，可以設定成為尊親的武將。

每按下「變更」時可以切換特技的設定內容。



④點選「決定」的話，即返回至新武將登錄畫面。

點選「決定」返回初始選單。

遊戲結束方式



請注意

本遊戲不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請於結束前務必進行保存。
可最多保存30處。

◎保存遊戲

①點選畫面左上方之「機能」。



②由選單點選「儲存」。



③顯示保存處所的一覽。點選保存處所。狀況等也可以做為補充說明寫入。

④點選「決定」進行保存。保存結束後返回遊戲。



◎結束遊戲

①點選畫面左上方之「機能」。

②由選單點選「結束遊戲」。

③確認「將不儲存現在的資料，並結束遊戲的進行。確定要執行嗎？」



④選擇「是」，遊戲即會結束。

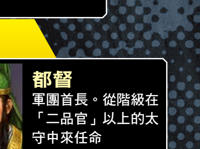
結束時不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請點選畫面左上的「機能」後選擇「儲存」以保存遊戲。



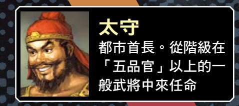
在『三國志X』裡，可從總數650名的武將中選擇一人，成為該武將而在「三國志」的世界裡活動，並推動時代的腳步。

君主
勢力的首長





流浪軍君主
沒有支配都市的流浪軍首長







※並沒有「軍師」這個身份，而是只要取得「軍師」此一特技，則不論何種身份都能擔任軍師的職務。

下定決心暗殺自己的君主董卓

暗殺失敗，然後逃亡

建立勢力，高唱打倒董卓

組成反董卓聯盟

由歷史事件編織而成的劇情大膽展開

藉由忠實重現君主的思考模式或戰略，來展開充滿真實感的霸權爭奪戰。還有，會接連發生的連續事件，也會交織出讓勢力圖大加變動的衝擊劇情。

遊戲的勝利條件

滿足下列條件的話，遊戲就會結束。

●勝利條件
- 將我方以外的所有勢力消滅或使之臣服、統一50個都市。

●敗北條件
- 到達331年1月1日。
- 其他勢力滿足勝利條件。
- 主人公（玩家所負責的武將）死亡，而沒有能繼承遺志的武將※1。

※1　當主人公死亡時，可繼續操作其義兄弟、配偶或是血緣武將進行遊戲。但當繼承遺志的武將是流浪軍或俘虜時則無法繼承。



在開戰前將其他勢力拉攏到我方，也可讓其加入舌戰……。

勝利的話，就能支配整個地方。但若敗北，士兵跟士氣都會大幅減少，而受到嚴重的損傷。

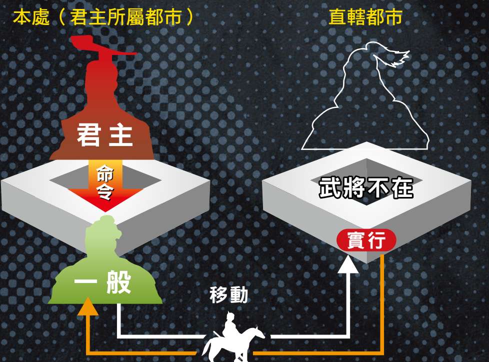
前所未有的大規模戰鬥～戰役～

當官爵達到「大將軍」以上，就可發動戰役。這是以一整個地方為戰場，許多股勢力分為敵我方開戰的大規模戰鬥。在遊戲中盤以後，也會有蘊藏情勢逆轉之危機的狀況發生。

從武將觀點來進行的三國志世界

玩家須靠自己來進行移動。身為一般武將的話，就是在政廳接受任務之後，沿街道潛入敵方都市進行任務，然後回城報告。遊戲中沒有「回合」的概念，日期是依所採取的行動來前進的。





直轄統治複數的都市

君主或都督，可直接統治複數的都市。當成功攻進都市時，可選擇就此留在該都市或是回到原本的都市。而太守不在的都市就成為「直轄都市」，君主或都督可陸續派遣武將前往統治。若武將為五品官以上，也可將都市的統治委託給他。



畫面與操作

戰略畫面

進入都市時就會出現此畫面。可在設施內執行戰略指令。

■主人公（玩家負責武將）

受傷生病的話，名字會用紅字來表示。

持有金

在1、4、7、10月時得到俸祿（限定一般、太守、都督）。若有接受任務，資金則會增加。身為在野武將時，若資金比私兵一個月的薪水還少時，會用紅字來表示。

名聲

主角的評價。會依行動而變化（→P.33）。

■任務、委託

已接受的任務、委託內容與期限。已達成時會用綠色來表示。點選後則會顯示出更詳細的情報。

■全體指令

機能

儲存	儲存途中的經歷。	▶P.01
載入	載入進度。	▶P.01
環境設定	可設定遊戲環境。	▶P.03
初始設定	回到初始選單。	▶P.01
遊戲結束	結束遊戲。	

情報 ▶P.58

顯示各種情報

地圖 ▶P.10

顯示地圖

■設施／戰略指令 ▶P.40

Check!

可選擇要前往的設施或要執行的指令。

- 宮城（黃色衣服） 有任務、委託之目標的設施。
- 宮城（藍色衣服） 有義兄弟、配偶在的設施。
- 宮城（綠色衣服） 有武將存在的設施。
- 會面（灰色） 執行後，會花費一定天數的指令。
- 金庫（土黃色） 執行了也不會花費天數的指令。

■外出

前往都市外面

■待命

什麼都不作，只是旁觀。在待命中，按滑鼠右鍵可中斷待命。

■特殊設施

使用【增築】提高都市規模後，會出現的設施。每個都市會出現哪些是已經內定的。有可在其中執行指令的，與只要存在就有效果的兩種（→P.33）。

■都市情報 ▶P.59

到達最大值時，會用綠色表示。

都市特徵

依特徵的差異，所建設的特殊設施也有所不同。

放牧　交易　南蠻
學術　港灣　通常

資金・兵糧

預計將要不足時，會用紅字表示。

內政值 ▶P.59

現在值／最大值。最大值會因都市的規模而改變。但防禦的最大值，則是每個都市都已內定好。

都市規模

會影響內政最大值、人口上限以及最大部隊數。

	規模	特殊設施數	最大部隊數
	小	0	5
	中	1	10
	大	2	15
	巨	3	20

部隊

可行動的部隊數（沒在執行指令的部隊）／都市總部隊數。

現役

都市中的武將數／都市所屬的武將數。

陳情

民眾陳情的數量。超過10以上會造成治安下降。太守、都督、君主在宮城執行【裁決】則會下降。

■說明

指令解說	解說顯示中的指令。
說明	介紹讓遊戲進行的要訣。
武將診斷	找出最適合自己的武將。
疑難排解	說明解決各種疑難雜症的方法。
版本情報	顯示『三國志X』的版本情報。

■小地圖

若有傳令的話，有關係的都市會閃爍。

- 主人公所在地
- 我方勢力／盟友勢力軍勢
- 中立勢力軍勢
- 流浪軍
- 所屬都市
- 敵對勢力軍勢
- 賊軍勢
- 戰鬥中

在設施內的人物。點選臉孔就可交流（→P.56）。

◀ 設施內

地圖

在戰略畫面或移動畫面點選【地圖】就會出現。

■外交狀態

都市□、據點◇、軍勢△欄的顏色，是代表勢力間的關係。依關係不同，來決定軍勢是否可以通過對方的都市或軍勢以及武將是否能進城。

●進入敵對勢力都市的話……

武將要進入敵對勢力都市時，會被侍衛擋下來，然後出現侵入指令（→P.12）。

但是，接受外交任務而前往該都市的武將，則不在此限。

顏色	關係	說明	軍勢通過	武將進入
藍色	盟友	同盟或主從的關係。	○	○
黃色	中立	不是盟友、也不是敵人。	×	○
紅色	敵對	敵對狀態。友好度為「險惡」。	×	×

■分佈

用標誌來表示發生災害的都市、東漢皇帝所在都市等。



- 都市
- 據點
- 軍勢
- 流浪軍
- 所屬都市
- 主人公所在地



■顯示

切換是否要顯示在地圖上。

■背景

切換地圖的顏色區分。

■街道

依街道的種類（街道、山路、水路、小路），移動時所需的天數也不同。而且也會影響野戰時的戰場地形。

■情報

將游標所在的都市、據點、軍勢的情報顯示出來。其他勢力的情報，要先用【諜報】【調查情報】去調查過，才會顯示出來。

軍勢編制

在政廳執行【戰役】【戰鬥】【建設】時，就會出現。

■軍勢長

先選擇要成為軍勢長的武將，然後選擇他要率領的部隊。一個武將可率領多數的部隊。可率領的部隊數，是依階級來決定。還有，依照軍勢長的階級，會決定軍勢全體的部隊數上限。

■目標

選擇目標都市、據點、軍勢。守備時或是編制援軍時，無法設定。

兵力	只有取得目標都市的情報時，才會顯示出來。
預定抵達	預計到達目標的時間。

■木牛

Check!

讓擁有木牛的部隊出征的話，可攜60天份以上的兵糧。



■資金

設定要攜帶的金額。【建設】、戰鬥時的【陷阱】、戰役時的建設【石陣】，都需要用到。

■兵糧

設定要攜帶的兵糧。最多可帶60天份。當兵糧不足時，士氣會快速的下降。

■出征武將

預定要出征的武將、部隊。若只用騎兵來組成部隊，移動速度就會上升。

■隨軍武將

選擇要出征的武將，然後選擇該武將要率領的部隊。依階級來決定一個武將可率領的部隊數。

階級	功績	最大部隊數
一品官	50000	10
二品官	30000	9
三品官	20000	8
四品官	15000	7
五品官	10000	6
六品官	6000	5
七品官	3000	4
八品官	1000	3
九品官	0	2

必要的金額

【建設】

依建設的工作物不同，需要花費1000～3000不等的資金。若主人公是軍勢長時，帶較多的錢，可持續建設許多工作物。

【戰鬥】

擁有特技「地理」的武將出征時，有帶錢的話就可使用【陷阱】攻擊。每用一次需花費200。

【戰役】

有帶錢的話，可在據點建設工作物。依工作物的種類而需要1000～3000的金。

※當軍勢壞滅時，所帶去的錢跟兵糧，都會全部遺失或被敵方奪走。

移動畫面

離開都市後畫面就會出現。可移動到其他都市。

■移動指令

返回	移動到所屬都市
移動目標	從一覽或是地圖選取移動目標後，進行移動。
登錄	最多可登錄5個都市為移動目標。登錄之後，在【登錄】指令下會顯示都市名稱，點選都市名稱後，就會移動前往該都市。
建設	只有當軍勢位在據點上時才可執行。可在據點上建設工作物。▶P.13
待命	什麼都不作，只是旁觀。在待命中，按滑鼠右鍵可中斷待命。

■武將

在自己非處於移動狀態時，點選武將並選擇名字後，就會前往追趕。趕上的話可進行交流。

Check!



移動中的交流時，可進行【襲擊】。

■侵入時的指令

進入敵對勢力所支配的都市時，會顯示以下的指令。



指令	說明	條件
籠絡	用舌戰脫服侍衛，而得以進城。	特技「名士」
潛入	避開侍衛潛入都市中。	特技「間諜」
賄賂	用錢收買侍衛，而得以進城。	持有金在10以上
幻惑	用幻術迷惑侍衛，而得以進城。	特技「仙人」
強行	用單挑打倒侍衛，而得以進城。	無

■都市

會依規模（→P.09）而改變外觀。

小　大　中　巨

將游標移到都市上，會顯示都市情報。

都市名稱（州、地方）
都市特徵（→P.09）
所屬軍團
都市統治者

長沙(荊南 楚)
韓玄軍
韓玄軍団
君主 韓玄
防御 ****

■街道

軍勢只能藉由街道來通行。但武將可在街道外的地方移動。

■據點／工作物

在據點可執行【建設】來建造工作物。可依陣→砦→城塞的順序來強化。

●**工作物共通的功能(除石陣外)**
- 妨礙敵方軍勢的進軍。
- 讓我方軍勢在我方工作物上待命，可恢復士氣。
- 在其他勢力（盟友以外）的都市建設工作物，可讓該都市的收入降低。
- 在戰役中，可恢復兵糧、傷兵、士氣、計略P。

工作物		說明	最大防禦
	無	可建設陣、石陣。	—
	陣	可在沒有工作物的據點建設。	1000
	砦	在我方勢力都市的據點中建設的話，每個月治安都會上升。	3000
	城塞	在我方勢力都市的據點中建設的話，每個月治安都會上升。且該據點不會再出現盜賊或異民族。	5000
	關	無法建設或破壞。	—
	石陣	可讓通過的敵方軍勢陷入混亂。	敵方軍勢通過後就會消失。

※據點所屬的都市，可在情報中確認。

■小地圖

有傳令的話，關係都市就會閃爍

- 主人公所在地
- 所屬都市
- 我方／盟友勢力軍勢
- 敵方勢力軍勢
- 中立勢力軍勢
- 賊軍勢
- 流浪軍

移動畫面時的操作方法

▼移動

點選移動目標後，就會移到到該場所。按滑鼠右鍵的話，會顯示出所屬都市與最近曾前往的都市，並可選取移動目標。



▼停止移動

在移動中按滑鼠右鍵。

▼與武將交談（武將移動時）

點選移動中的武將，再點選武將姓名。就會前往追趕該武將並交談。但無法跟軍勢交談。



▼建設工作物（軍勢移動時）

移動到據點上，選擇【建設】。

▼變更軍勢行進路線（軍勢移動時）

按滑鼠右鍵中止移動，然後點選要前往的目標。只有當主角是軍勢長時才可實行。

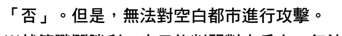


▼進行戰鬥（軍勢移動時）

點選移動中的敵軍，然後點選軍勢名就會進行攻擊。若點選都市、工作物時，就會攻擊都市・工作物。但無法攻擊有盟友關係之勢力。

▼進行戰鬥（在野武將移動時）

率領有私兵的在野武將，可攻擊軍勢或是都市。要與軍勢戰鬥時，先點選軍勢，再點選軍勢名。



要攻擊都市的話，則在詢問是否要進入都市時選「否」。但是，無法對空白都市進行攻擊。
※就算戰鬥勝利，也只能削弱對方兵力，無法佔領都市。

▼提高移動速度

按住滑鼠左鍵不放即可。



舌戰畫面

在進行外交等時而開始舌戰，畫面就會出現。

■武將情報

智力 越高的話，指令數越多，可提升壓制心理計量表的力道。

魅力 越高的話，壓制心理計量表的力道也越高。

■心理計量表

進行攻擊的話，就能往對手那邊壓制過去。壓到底就勝利了。

■對手的指令

可從指令的顏色，來推測對手的行動。

■特技 ▶P.62

若擁有特技，就可執行與特技同名的指令。

■舌戰指令

選取指令後點選【決定】。智力越高、指令數目越多。若使出比對手強的指令，就可進行攻擊。



強度

放在盤上的位置



■大／小

「大」時，數目較大的指令勝利。「小」時，則是數目較小的指令勝利。若發動絕招，大／小就會交換。

■盤

使出帶有數字的指令後，會配置在盤中對應的數字上。若配置在已經有指令的地方，則會覆蓋原先的指令。

發動絕招！

當道理、利害、情義等，同屬一類的指令排成一條線時，會讓思慮清晰，進而攻擊對手。相反的，若道理、利害、情義排成一行，則示辯論內容支離破碎，自己就會受到傷害。

組成連段的指令會移出盤中，並交換大／小的位置。



顯示出藍色光輪時，是發動絕招的好機會。



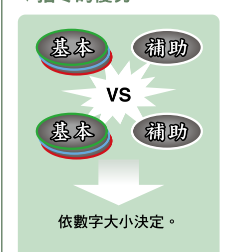
若顯示出紅色光輪的話，就要注意是否會發生反面絕招。



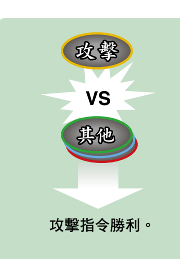
舌戰的規則

由選出的指令數字之大小來分勝負，勝者可推進心理計量表。把心理計量表推到對方盡頭就算勝利。至於大小的勝負，遊戲開始時是設定大者為贏，然後依絕招（→P.14）來切換大／小。兩者數字相同的話，則平手、該次無效。舌戰沒有時間限制。

▼指令的優劣



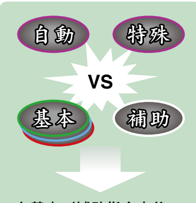
依數字大小決定。



攻擊指令勝利。



優劣關係為，【曲義】＜【道破】＜【挑釁】＜【怒罵】。



在基本／補助指令之後，就會發揮自動／特殊指令的效果。

舌戰指令

種類	名稱	效果	配置	必須特技
基本	道理	用道理勸說。	○	－
	利害	用利害勸說。	○	－
	情義	用情義勸說。	○	－
補助	集中	存在盤上時，可提升壓制心理計量表的力道。	○	－
	威壓	存在盤上時，可持續給予對手損傷。	○	威壓
攻擊	曲義	讓對手大大損傷。	×	曲義
	道破	讓對手大大損傷，並消除對手使出的指令。	×	道破
	挑釁	讓對手在數回合之內無法行動，並消除對手使出的指令。	×	挑釁
	怒罵	讓對手大大損傷、在數回合之內無法行動、並消除對手使出的指令。	×	怒罵
自動	抗辯	在手上時，可讓對手的【曲義】【道破】【挑釁】【怒罵】都無效。當使出指令時，可讓對手手中的【抗辦】【反論】消失。	×	抗辯
	反論	在手上時，可讓對手【抗辯】【道破】【挑釁】【怒罵】無效彈回。當使出指令時，可讓對手手中的【抗辯】【反論】消失。	×	反論
特殊	擾亂	受到對手攻擊後，會擾亂盤上的配置。	×	－
	熟慮	受到對手攻擊後，會換掉手上所有的指令。	×	－

※需要特技的指令，若沒有該特技，則不會補充至手上。
※有數字的指令，可配置到盤上。

舌戰必勝法 第36頁

畫面與操作【舌戰】

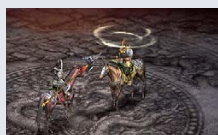
單挑畫面

在戰鬥等時候開始單挑的話，畫面就會出現。

■武將情報

武力 越高的話，攻擊力越高，可用的指令也越多。

狀態 在武力右邊會顯示出狀態。





失神狀態
無法行動，且受到的損傷變會比平常更大。會因被對手【迴避】或是自己【逃走】失敗，而陷入失神狀態。



高昂狀態
3回合間，氣力不會減少。在氣力最大時，成功使用【武技】【集氣】【氣焰】，就會進入高昂狀態。

■體力

受到攻擊就會減少，數值變為0時就算敗北。

■氣力

Check!

有一半以上時，計量表會閃爍，而可使用武技。氣力最大時，武技的威力會上升。使用消費氣力的指令就會減少，每回合會自動恢復一點。

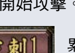
■特技

擁有特技的話，湊齊特定的指令時，可使用【武技】。

■單挑指令

選3個後【決定】，就會開始攻擊。





累積3個就可使用武技的指令。（文字是黃色的）



跟武技【神速擊】【疾風擊】有關的指令。（文字是白色的）

該指令可使用的次數



單挑的規則

先把對手體力扣光就算勝利。
選擇3個指令，然後再跟對手指令比優劣，贏了就可攻擊對手。
中途逃走就算敗北。沒有限制時間。

▼跟對手出了一樣的指令……
雙方出了【刺突】跟【破突】這種屬於同系統的攻擊的話，算是平手，兩方都不會受傷。但是該次的損傷度會累加到下一次的攻擊。若平手2、3次以上，損傷度也會越來越高。



關於武技

湊齊了特定的指令後，就可使用【武技】。
這可是能夠封住對手所有指令的必殺技。
但是，除了【神速擊】跟【疾風擊】以外都需要特技，而且除了【集氣】【氣焰】外，氣力都得在一半以上才可使用。
要使用武技時，必須從【武技】指令裡選取武技名。光只有湊齊三個必須指令，是無法用出武技的。



湊齊【突刺】【斬劈】【切擊】，就可選擇【武技】。
然後選擇武技【疾風擊】。

單挑指令

突	贏「切」「斬」、輸「迴避」	突刺	攻擊力：小	每回合都會補充（總量一定）
		突殺	攻擊力：中、需消費氣力	
斬	贏「切」、輸「突」「迴避」	斬劈	攻擊力：小	
		斬破	攻擊力：中、需消費氣力	
切	贏「迴避」、輸「突」「斬」	切擊	攻擊力：小	
		切斷	攻擊力：中、需消費氣力	
迴避	贏「突」「斬」、輸「切」	迴避	迴避成功的話，對手會陷入失神狀態。且下一回合無法進行攻擊，受到的損傷也會變大。	
防禦	對所有的攻擊有效	防禦	可減輕對手攻擊所造成的傷害。	隨時都可選擇
逃走	會優先執行，但失敗的話會受到對手攻擊	逃走	逃出單挑而成敗北。失敗的話會陷入失神狀態（→P.16）。	
武技	勝過所有攻擊、有可能被迴避	武技	湊齊必要的必須指令就可以使用。也有沒學到特技就不能用的武技。當氣力最大時，威力會上升。	

●武技的副指令

名稱	必須指令	一般效果	特技	氣力	優先
恢復	迴避×3	恢復體力。	恢復	消費	A
集氣	斬劈×3	恢復氣力。氣力最高時會成為高昂狀態（→P.16）。	集氣	–	A
氣焰	斬破×3	減少對手氣力並恢復自己氣力。氣力最高時會成為高昂狀態（→P.16）。	氣焰	–	A
反擊	切擊×3	彈回對手的指令。	反擊	消費	B
反斬	切斷×3	彈回對手的指令並減少對手氣力。	反斬	消費	B
三段突刺	突刺×3	給予超大傷害。	三段	消費	C
螺旋突刺	突殺×3	減少對手氣力並給予超大傷害。	螺旋	消費	C
疾風擊	突刺 斬劈 切擊	給予大傷害。	–	消費	D
神速擊	突殺 斬破 切斷	減少對手氣力並給予大傷害。	–	消費	D

※當雙方都使用武技時，只有優先較高的武技會使出。若優先相同，則以下列方式解決。
A：雙方都發揮效果　B：互相抵消　C、D：累積損傷

單挑必勝法　第37頁

戰鬥畫面

用【戰鬥】進攻都市，或是軍勢間互相衝突，畫面就會出現。

■全體指令

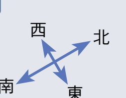
機能	顯示機能指令（→P.8）。無法儲存、載入。
情報	顯示軍勢情報、武將情報（→P.60）、部隊情報。 **行動力** 部隊情報的「行動力」跟行動順序有關。行動力累積到1000的部隊就可行動。
委任	將部隊的行動委任給電腦、或是取消委任。
行動順序	顯示輪到行動的順序。士氣、武將統率越高的部隊，會越早輪到。 ✦ 是軍勢長的本隊。 
攻擊範圍	點選後，再將游標移到各部隊，就可確認其攻擊範圍。再點一次，就會回到輸入指令畫面。

■部隊顏色分別

- 我方主軍
- 敵方主軍
- 我方客軍
- 敵方客軍

■天候、風向

會影響計略或火的延燒方向。



■戰鬥指令 ▶P.20

輪到該部隊行動時，就會顯示出來。攻擊、計略會在畫面中央顯示出副指令。

近接×7(28)
必須的機動力
執行次數
（可連續執行3次【肉搏】攻擊）



■部隊

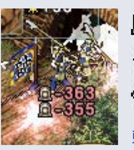
本隊會顯示出武將的臉孔。

士兵數
降到0的話，部隊就壞滅。

士氣
降到0的話，就會陷入敗退狀態而撤退。

Check!

機動力
進行移動或執行【攻擊】【計略】等就會消費，執行【待命】就會恢復。待命時若還有機動力，則可將其一半繼承到下一回合（最大40）。部隊經驗、武將的武力或智力越高，機動力就越高。
只有輪到行動時才會表示。



- 士兵數
- 士氣
- 防禦度

藍色：增加的數量　紅色：減少的數量

■部隊情報

部隊狀態（→P.22）。

表示是軍勢長的本隊。

率領部隊武將的能力。分隊只有7成的能力。

部隊擁有的艦船。
沒有時就搭乘「走舸」。

經驗值 部隊的經驗。越高的話，部隊的攻擊力、守備力等等都會上升。

傷兵 在陣、砦、城塞、田地待命就會恢復。用計略【治癒】也可恢復。

■地形與設施

城門	防禦度（水藍色計量表）降到0的話就會開啟，攻方的部隊就可進入城中。	工作物	在此待命可讓傷兵恢復。會在據點的野戰中登場。
政廳	防禦度（水藍色計量表）降到0的話就是攻方的勝利，會在市街戰登場。	田地	在此待命可讓傷兵恢復。
城牆	步兵系、弓兵系的部隊，可登上城牆（需要20機動力）。機動力不夠時，可用待命來累積吧。攻方有可能攀登失敗。規模越大的都市，城牆越難攀登。	堰	攻擊到防禦度變0的話，就會潰堤氾濫。氾濫範圍每天都會變大。
		河	若部隊被沖到戰場外就算撤退。擁有特技「提督」就不會被沖走。擁有艦船的話，就不易被沖走。

■部隊、地形的標誌

- 攻擊範圍（範圍內有可攻擊的對象）。點選則進行攻擊。
- 可選擇當作計略等目標的部隊。
- 攻擊範圍（範圍內沒有可攻擊的對象）。
- 可選擇當作計略等目標的地點。用點選方式來選擇。
- 移動後可攻擊的地點。
- 陷阱的位置。

■小地圖

將框內的地形顯示到畫面上。在地圖上點選或是拖曳外框，就會捲動。輪到行動的部隊會閃爍。

戰鬥的勝敗

【勝利條件】
滿足下列條件，就是我方勢力的勝利。

- 打倒敵方主軍的軍勢長。
- 敵勢力君主以客軍身份參戰時，打倒君主。
- 城門戰中將內側城門、市街戰中將政廳的防禦度降為0。
- 防守30天（防守側）。

戰鬥畫面時的操作

當主人公是軍勢長時，可操縱我方軍勢所有的部隊。

▼給部隊的命令
輪到行動時，可下命令給部隊。到機動力用完為止，可持續移動或執行戰鬥指令。選擇【待命】就結束行動。

▼捲動
將游標移到畫面邊緣。小地圖也可以捲動。

1 在移動範圍內（藍格子）移動。



2 執行攻擊或計略。沒有與敵人相鄰的話，也可再度移動。



3 當機動力用完後，就待命。

戰鬥必勝法　第38頁

戰鬥指令

指令		內容	條件	機動力
移動		進行移動。移動範圍會因部隊機動力跟地形而有所不同。		—
轉換方向		改變部隊方向。 受到後方跟側面攻擊，損傷會加大。 射擊的攻擊範圍也會改變。		0
攻擊	肉搏	攻擊相鄰的敵方部隊或設施。		4
攻擊	齊攻	包圍敵方部隊或設施之後一起攻擊。 操作 **用我方2部隊以上圍住敵方部隊後，點選再選擇【齊攻】。**	特技：齊攻	6
攻擊	弓箭	用弓箭攻擊遠處的敵方部隊或設施。 操作 **進行移動取轉換方向，讓敵方部隊進入的攻擊範圍後再點選。**	兵種：弓兵系 突騎兵 兵器：井闌	5 (井闌:3)
攻擊	火矢	用火矢攻擊遠處的敵方部隊或設施。 有可能造成攻擊地點失火。 操作 **進行移動或轉換方向，讓敵方部隊進入的攻擊範圍後選擇【火矢】。**	特技：火矢 兵種：弓兵系 突騎兵 兵器：井闌	6 (井闌:4)
攻擊	突擊	對相鄰的敵方部隊進行突擊。可給予比肉搏更大的損傷，也可能發生單挑。也能夠讓敵方後退或是造成混亂（→P.22）。	特技：突擊	6
攻擊	投石	從城牆上丟石頭攻擊 操作 **在城牆上跟城牆下部隊鄰接時，點選後再選擇【投石】。**		8
攻擊	霹靂	用霹靂車攻擊敵方部隊或設施。可越過城牆攻擊。用【組裝】建造霹靂車後就可執行。	兵器：霹靂車	8
攻擊	木獸	用火炎攻擊敵方部隊或設施。與目標之間若有其他部隊，也可一併攻擊，但我方也會受到損害。用【組裝】建造木獸後就可執行。	兵器：木獸	8
潛行		秘密的行軍。就算跟敵方部隊相鄰的地方也能順利通過。但比一般的移動要消費更多的機動力。	特技：隱密	—

戰場的種類

戰場共有下列3種，各有其勝利條件（→P.19）。

【野戰】
在據點或街道上發生，軍勢間產生的戰鬥。

【城門戰】
進攻都市或都市被攻擊時發生。

【市街戰】
攻方在城門戰勝利後，就會開始市街戰。

※ 在城門戰時，若太守被俘虜，則不會發生市街戰。發生城門戰會讓都市治安下降，若又發生市街戰，則農業、商業、技術也都會下降。

指令		內容	條件	機動力
組裝		組裝建造兵器。 變更兵種為組裝兵器之兵種（→P.23）。	兵器： 衝車、井闌、 霹靂車、木獸	10
拆解		將「組裝」的部隊回歸原有兵種。		10
計略	火計	在相鄰地點放火。火會因風向而擴散開來。下雨或執行【滅火】。火就會消失。 條件 **◎在河、毒泉、城牆等場所無法執行。 ◎下雨、起霧、下雪時無法執行。**		6
計略	陷阱	在當地挖掘陷阱。掉入其中的敵方會受到損傷或陷入混亂。 條件 **◎可實施的地方有：街道、平原、森林、田地。 ◎當兵種是象兵、與敵方部隊相鄰、正在組裝兵器、身為在野武將等時候，將無法使用。**	特技：地理 資金：200	6
計略	落石	推落岩石，讓敵方部隊受到損傷。 條件 **◎在岩石區才可執行。 ◎當兵種為象兵、與敵方部隊相鄰時，將無法使用。** ▲岩場	特技：地理	8
計略	變天	改變天氣。天氣會影響計略跟延燒方向。	特技：天文	10
計略	風變	變更風向。風向會影響火延燒的方向。	特技：天文	8
計略	落雷	以雷擊打敵方部隊或設施。落雷處可能發生火災或混亂（→P.22）。失敗的話，我方部隊會受到損傷。 條件 **◎只有天氣下雨時才可使用。**	特技： 天文＋仙人	18
計略	治療	治療自己部隊或相鄰部隊的傷兵。	特技：醫者	6
計略	混亂	讓相鄰的敵方部隊陷入混亂（→P.22）。	特技：混亂	12
計略	鎮靜	當相鄰的我方部隊陷入混亂或暴走（→P.22）時，讓其鎮靜下來。	特技：鎮靜	4
計略	引誘	將敵方部隊引誘到我方部隊來。 受到引誘的部隊會陷入暴走（→P.22）狀態。	特技：引誘	10
計略	鼓舞	提高自己部隊的士氣，若跟我方部隊相鄰，該部隊士氣也會提高。	特技：鼓舞	6
計略	伏兵	成為伏兵狀態，從敵方眼中消失。 可伏擊進入的敵方部隊。可能造成混亂（→P.22）。離開森林就會解除。 條件 **◎需在森林之中。 ◎當與敵方部隊相鄰時無法使用。 ◎兵種為象兵時無法使用。 ◎正在組裝兵器時無法執行。**		6
計略	倒戈	通知約好倒戈的武將，要他進行倒戈。 條件 **◎需在戰鬥前用【內通】（→P.57）約定好。 ◎約好內通的武將為軍勢長時無法使用。**		6

※支隊無法使用【滅火】以外的計略。

●戰鬥指令（續）

指令		內容	條件	機動力
計略	滅火	將火滅掉。 條件 ◎需位在著火地點或與其相鄰才可使用。		6
	內訌	讓相鄰的兩個敵方部隊互鬥。 操作 選擇計略的【內訌】，然後一個個選擇要讓其互鬥的部隊。 條件 ◎與敵方部隊相鄰，且該部隊與其他敵方部隊相鄰。	特技：內訌	8
	裂帛	威嚇相鄰的敵方部隊，減緩其行動。	特技：止行	10
	奇襲	奇襲敵方部隊。我方部隊有可能受到大損傷。 條件 ◎天氣需是霧、雨、雪之一。 ◎士兵數在1001以上。 ◎在水上無法使用。 ◎在組裝兵器時無法使用。 ◎無法奇襲城牆對面的部隊。	特技：奇襲	12
	內應	如有與居民約好叛亂時，便可呼籲居民發起暴動。發生暴動的話，城門跟政廳的防禦會下降。 條件 ◎需在戰鬥前執行【煽動】（→P.45）定下約定。 ◎唯有攻方軍勢長的本隊才能執行。		12
單挑		與敵方武將進行單挑（→P.16）。 體力降到0而敗北的武將，一定會被俘虜。（勝利者是在野武將時則不會）。 武力高出對手越多，越容易被拒絕。 條件 ◎唯有在與敵方本隊相鄰時才能執行。		
指揮		使用自己部隊的機動力，讓其他我方部隊行動。部隊的能力不會有變化。 只有擁有特技「軍師」之武將的本隊才可使用。 操作 選擇【指揮】後，點選要命令其行動的部隊。 條件 ◎無法指揮比自己身分高的武將之部隊。	特技：軍師	–
待命		結束部隊的行動。若有剩餘機動力的話，可將一半繼承到下一回合（最大40）。		0
撤退		讓部隊撤退。本隊撤退的話支隊也會一起撤退，若軍勢長撤退則全軍都會撤退。 條件 ◎只有在戰場邊緣才可使用。		1
委任		將部隊的行動委任給電腦。		0

部隊的狀態

混亂	部隊陷入混亂，無法給予命令。守備力也會下降。可用其他部隊的【鎮靜】加以恢復。
暴走	受到【引誘】的部隊會自動攻擊且無法給予命令。可用其他部隊的【鎮靜】加以恢復。
伏兵	成為【伏兵】，讓敵方無法看到。離開森林就會解除。
潰走	士氣降低到無法戰鬥，開始撤退的狀態。無法恢復。

兵種一覽



攻：攻擊力（C<B<A<S）、守：守備力（C<B<A）

步兵系　可越過城牆

兵種	攻	守	新設資金	說明
步兵	C	C	1000	任何地方都可新設的基本兵種。
重步兵	B	C	–	步兵的上級兵種。有步兵編制所的話，可讓經驗300的步兵強化為重步兵。
近衛兵	B	B	–	步兵系的最上級兵種。有步兵編制所跟技術開發所的話，可將經驗500的重步兵強化為近衛兵。
青州兵	A	B	–	攻擊力非常高。會依事件不同而編制。
蠻族兵	B	C	2000	善於在山地、森林移動，且不會受到毒泉影響。有蠻兵編制所的話，就可以編制。
藤甲兵	C	A	1200	守備力雖高，但對火很弱。善於在濕地、毒泉移動。不會受到毒泉影響。有藤甲兵編制所的話，就可以編制。

騎兵系　移動範圍廣大

兵種	攻	守	新設資金	說明
騎兵	B	C	1400	任何地方都可新設的基本兵種。
重騎兵	A	C	–	騎兵的上級兵種。有騎兵編制所的話，可讓經驗300的騎兵強化為重騎兵。
虎豹騎	A	B	–	騎兵系的最上級兵種。有騎兵編制所跟技術開發所的話，可將經驗500的重騎兵強化為虎豹騎。
突騎兵	A	C	2000	可用弓箭攻擊。有突騎編制所就可編制。
象兵	S	C	3000	攻擊力雖高。但無法執行【落石】【陷阱】【伏兵】。遇到火就會暴走，這時有可能會攻擊自己人。有象兵編制所就可以編制。

※1　弓兵系的攻擊力、顯示射擊時的攻擊力（接近攻擊時是C）。

弓兵系　可越過城牆

兵種	攻	守	新設資金	說明
弓兵	C※1	C	1200	任何地方都可新設的基本兵種。
弩兵	B※1	C	–	弓兵的上級兵種。有弓兵編制所的話，可讓經驗300的弓兵強化為弩兵。
元戎弩兵	B※1	C	–	弓兵系的最上級兵種。有弓兵編制所跟技術開發所的話，可將經驗500的弩兵強化為元戎弩兵。

兵器　【組裝】兵器來進行攻擊

兵種	製作資金	說明
衝車	1000	對城門、政廳的攻擊力很大，但無法攻擊部隊。有兵器製作所便可製作。
井闌	1000	射程長、且可全方位攻擊。有兵器製作所便可製作。
霹靂車	3000	可越過城牆進行霹靂攻擊。有兵器製作所便可製作。
木獸	5000	可用火焰一次攻擊複數的部隊、設施。有兵器製作所跟技術開發所就可製作。

艦船　移動到水上就會改用艦船戰鬥

兵種	攻	守	造船資金	說明
走舸	C	C	–	沒有配備蒙衝、鬥艦的部隊，就是用走舸進行戰鬥。
蒙衝	B	C	1500	不易被河流沖走。可在造船所製造。
鬥艦	B	B	3000	不易被河流沖走。可用弓箭攻擊。有造船所跟技術開發所就可製造。

兵種的強弱

步兵系強於弓兵系、弓兵系強於騎兵系、騎兵系強於步兵系。請記得這相剋關係。但弓兵對騎兵，只是有利在射擊時。肉搏攻擊時是不相上下的。



戰役畫面

執行「戰役」便會出現。君主的官爵在「大將軍」以上，就可發動戰役。

■委任

將軍勢的行動委託給電腦，或是解除委託。

■我方軍勢情報

主人公所率領的軍勢情報。

■據點

可用【建設】來建造工作物。

■軍勢情報

將游標移到軍勢，就會顯示。



武將 越多能力高的武將出征，軍勢的能力也越提高。

計略P 執行【計略】就會消費掉。在我方勢力的都市、工作物上待命就會恢復。軍勢內武將的統率、智力合計越高，最大計略點數也就越高。

士氣 疲勞一累積的話，士氣就會下降（→P.39）。士氣一下降，軍勢的守備力也就跟著下降。

資金 在據點【建設】工作物時，需要資金。

兵糧 變成0的話，士氣就會開始下降。

士兵 變成0的話，軍勢就壞滅。

■行動結束

結束該回合所有的軍勢行動。

■戰役指令

▶P.26

■撤退

讓所有軍勢撤退，發動戰役的勢力敗北。只有發動戰役的勢力可撤退。

■都市・工作物

在我方勢力的都市或工作物（除石陣外）待命的話，就可恢復兵糧、傷兵、士氣、計略P（限定跟原出征都市有連結的情況）。
攻擊敵方的都市或關卡，將其防禦力降到0，就可加以支配。工作物（陣、砦、城塞）的防禦度降到0的話，就可加以破壞。

●顯示在敵對都市的標誌

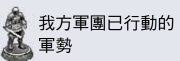
- 敵對勢力
- 空白都市
- 發動勢力
- 發動勢力的同盟勢力※1
- 發動勢力的從屬勢力※1

※1　只有跟發動勢力敵對時，才會顯示出來。

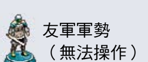
■軍勢

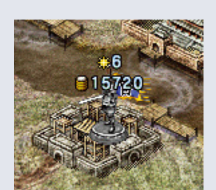

我方軍團的軍勢（可操作）


敵方軍勢


我方軍團已行動的軍勢

委任中的軍勢
※用畫面左上角的〔委任〕來解除


友軍軍勢（無法操作）



- 士兵數
- 士氣
- 兵糧
- 防禦度

藍色：增加的數目
紅色：減少的數目
白色：現在的數目

■移動範圍

可在範圍內選擇部隊的移動或攻擊目標。能移動的只有街道跟平地。

- 點選的話，就可移動到該地。
- 點選的話，就可攻擊敵方的軍勢或都市。
- 移動後，還能進行攻擊的地點。

戰役的勝敗

【勝利條件】
滿足下列條件，就算發動戰役勢力的勝利。
- 發動戰役勢力與其同盟、從屬勢力，將敵對勢力的所有都市攻下。

【失敗條件】
滿足下列條件，就算發動戰役勢力的敗北。
- 發動戰役勢力的總大將軍或是君主的軍勢壞滅。
- 發動戰役勢力支配的都市※1中的任一都市被攻下。
- 發動戰役勢力宣告「撤退」。

【發動戰役勢力敗北的話……】
發動戰役勢力敗北的話，在該戰役中所佔領的都市，都會變成空白都市。而且出征的所有軍勢，其士兵數跟士氣都會大幅下降。

※1 只限定戰役開始時所支配的都市。在戰役中攻下的都市就算被奪回，也不算敗北。

戰役畫面時的操作

當主人公是君主或都督時，可操作我方軍團的所有軍勢。是太守或一般時，就只能操作自己的軍勢。

▼給軍勢的命令
輪到行動的回合時，在移動軍勢後行動（攻擊／計略／建設／待命）中，選一個指令實行。

▼捲動
將游標移到畫面邊緣。在小地圖也可以捲動。



攻擊 跟敵方部隊或都市相鄰後，點選目標。

建設 移動到據點後，選擇【建設】。

戰役必勝法　第39頁

戰役指令

指令		內容	特技	計略P
移動		在移動範圍（→P.25）內點選移動目標。		
攻擊		攻擊敵方軍勢或都市、據點。 跟目標相鄰後，點選目標。		
建設		在據點建設工作物（→P.25）。只能在沒有建設任何工作物、或是有我方工作物（陣、砦）的情況下，才能執行。 依工作物種類，需要不等的資金（陣：資金1500、砦：資金2000、城塞：資金3000）。		
計略	石陣	在沒有建設任何工作物、或是有我方工作物（陣、砦、城塞）的據點，才可建設石陣。需要資金1000。進入石陣的敵軍會混亂（→P.27）。 用【誘導】將敵軍引入，會更有效率。	石陣	1
	埋伏	在原地埋伏、等待敵人。當跟敵方軍勢相鄰時，可進行奇襲。進行移動或攻擊的話，就會恢復原狀。 無法在都市、工作物上執行。		2
	急襲	急襲在遠處的敵方軍勢。	奇襲	4
	止行	讓敵方軍勢的移動力暫時降低。	止行	4
	奮起	提高我軍士氣。	鼓舞	2
	偽報	降低敵軍士氣。	混亂	3
	高昂	暫時提高我軍攻擊力。		3
	消沈	暫時降低敵軍攻擊力。		4
	隱密	讓我軍成為隱密狀態（→P.27）。成為隱密狀態的話，就不會被敵方攻擊，但也無法進行攻擊。 一段時間後就會解除。	隱密	4
	工作	讓遠方的敵方都市、工作物的防禦度下降。但是，無法對防禦度100以下的都市、工作物或空白都市使用。		3
	平靜	讓我軍或相鄰的我方軍勢之「混亂」「止行」「消沈」「誘導」（→P.27）的狀態，恢復成正常的狀態。	鎮靜	2
	誘導	將敵方軍勢誘導至都市或據點。	誘引	5
待命		在原地待命。		

俘虜的處置

當戰鬥或戰役勝利時，有抓到敵方武將的話，需決定俘虜的處分。能決定處分的，是捉到武將的軍勢所屬都市的統治者。



【登庸】
登庸俘虜，讓其加入我方戰力。若被拒絕的話，需選擇是要「處刑」或「釋放」。

【釋放】
釋放俘虜，被釋放的武將會回到原所屬勢力。若所屬勢力滅亡時，就成為在野武將。

【處刑】
將武將處刑。被處刑的武將，此後不會再登場。若被處刑武將有義兄弟、配偶，或是血緣武將的話，就會被其當成仇敵。

軍勢的狀態

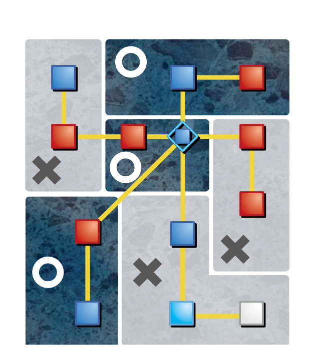


混亂	受到敵方攻擊、進入石陣時等，軍隊陷入混亂、無法命令的狀態。用其他軍勢的【平靜】可使其恢復。
止行	受到敵方【止行】，移動力下降的狀態。可用【平靜】恢復。
高昂	因【高昂】而提高攻擊力的狀態。
消沈	受到敵方的【消沈】，攻擊力下降的狀態。可用【平靜】恢復。
隱密	用【隱密】行動的狀態。遇到敵人也不會被攻擊、而可穿越過去。但無法進行攻擊。 時間經過就會回到原狀。
埋伏	進行【埋伏】，讓敵方無法發現的狀態。被敵軍鄰接時，可進行奇襲。執行【待命】以外的行動的話，就會恢復原狀。
誘導	受到敵方的【誘導】，而任意移動的狀態。無法給予命令。跟敵方的都市、軍勢、工作物相鄰就會恢復。也可用其他軍勢的【平靜】加以恢復。

可發起戰役的地方是？

滿足下列所有條件的地方，就可發動戰役。

- 擁有我方勢力所支配的都市。
- 有盟友以外勢力的都市存在。
- 軍團長跟自己的所屬都市有相連結。





方便的操作

司馬徽

能在這裡相遇也算是種緣分吧。我就跟你說件好消息。不用擔心啦，今天一定會簡短的說明的。靜靜的聽就好了。

●跳過動畫
按住滑鼠左鍵不放的話，在移動畫面進行移動、或是戰鬥時部隊的動作，都會加快。

●跳過訊息
按住鍵盤的〔ENTER〕鍵，訊息就會快速的切換。

●取消／關閉視窗
點右鍵，就會執行「關閉」「回上一頁」；在都市則會「出外」；在戰鬥或戰役時，則等同選擇【待命】。

●拖曳多數選擇
在一覽表選取武將時，可用拖曳的方式一併選擇複數的武將。

戰略指令解說

君 君主可以執行　都 都督可以執行　太 太守可以執行　般 一般可以執行　在 在野可以執行
提 可以提案　任 接受任務在身時可以執行　軍 名 擁有特技「軍師」、「名士」才可以執行

宮城—政廳—出征

戰役

君 都 太提 般提　所屬都市

以一個地方為戰場進行戰役（→P.24）如果成為戰役的地方有兩個以上敵對的勢力，可以進行戰役外交說服某方加入我方。在所屬都市編制軍勢（→P.11），然後派遣軍勢出征前往其他支配都市後，戰役即刻展開。君主或是都督可以擔任總大將。

《條　件》君主的官爵在大將軍以上，並且有可進行戰役的地方（→P.27）即可進行。若依附於他勢力則無法執行。

《相關能力》統率、武力、智力


若是君主的名聲、支配都市數、友好度高，則其他勢力較容易依附過來。

戰鬥

君 都 太 般提　所屬都市

派遣軍勢出征（→P.11），命令其攻擊其他勢力的都市、據點或軍勢。

若主人公是軍勢長，就可以在移動畫面操縱軍隊。

《條　件》可派遣出征的總部隊數目是以軍勢長的階級來決定的，各武將可率領的部隊，則以武將的階級來決定（→P.11）。

《相關能力》統率、武力、智力


出征武將最多5人。

建設

君 都 太 般提　所屬都市

派遣軍勢出征（→P.11），命令其建設工作物（→P.13）於街道上的據點。沒有工作物的據點，則可以建設陣勢，陣勢可以增強為砦，砦可以增強為城塞。若是讓擁有特技「石陣」的武將出陣，即可在關以外的據點建設石陣。

若主人公是軍勢長，就可以在移動畫面操縱軍隊。

《相關能力》特技「石陣」

《效　果》⬆工作物　⬇資金

建設工作物可以提昇治安，並降低敵方都市的收入。

輸送

君 都 太 般提　所屬都市

輸送資金、兵糧、部隊到自己勢力中的其他都市。無法送往被其他勢力（盟友勢力除外）的都市阻隔的都市。

《提　示》不能指示其他都市進行輸送，但是可以命令直轄都市軍行輸送。

《效　果》⬇資金、兵糧、部隊


最多的輸送數為輸送目標都市的最大部隊數。

流浪

君　所屬都市

放棄支配都市並組成放浪軍。可以讓所屬都市的武將與部隊（最多10隊）跟隨自己。

放浪軍在各地流浪，沒有任何的支配都市，只能執行放浪指令（→P.57）。

《條　件》進行任務中的武將無法使其追隨。

《效　果》⬇君主名聲


親密度、忠誠度越高的武將越容易追隨放浪的君主。

宮城—政廳—內政

農業

君 都 太 般提　所屬都市

下令進行農地的【農業】，提升都市的農業值。

農業提升之後，將可以使7月的兵糧收入增加。

《相關能力》政治、特技「農業」

《效　果》⬆農業　⬇治安　⬇資金100×人數


兵糧每天都要支付給士兵，如果兵糧不足，士兵就會減少。

商業

君 都 太 般提　所屬都市

下令進行商場的【商業】，提升都市的商業值。

商業提升之後，將可以使1、4、7、10月的資金收入增加。

《提　示》1、4、7、10月支付資金到武將的俸祿。俸祿不足武將的忠誠度下降。

《相關能力》政治、特技「商業」

《效　果》⬆商業　⬇治安　⬇資金100×人數

資金是在政廳下達命令時所必須的。

技術

君 都 太 般提　所屬都市

下令進行工房的【技術】，提升都市的商業值。

技術值提升到最大之後，就可以進行【增築】。另外，改造或是兵器的製作都需要一定以上的技術。

《相關能力》智力、特技「技術」

《效　果》⬆技術　⬇資金100×人數

名聲高的武將執行命令時，有時候可以得到民眾的協助。

修築

君 都 太 般提　所屬都市

下令進行城牆的【修築】，提升都市的防禦值。

一旦提升防禦值，當敵人來攻打時，城門與政廳的防禦力將會上升，對戰鬥有利。

《相關能力》武力、特技「修築」

《效　果》⬆防禦　⬇治安　⬇資金100×人數

在與敵人鄰接的都市，修築是不可或缺的。

治安

君 都 太 般提　所屬都市

在駐所下【治安】的命令，提升都市的治安。

一旦提升治安值，就不容易中【破壞】、【離間】等計略。另外，治安值高的都市，人口比較容易增加。

《相關能力》統率、特技「治安」

《效　果》⬆治安　⬇資金100×人數

治安若是太低，居民會發生暴動，週邊也會出現盜賊。

增築

君 都 太 般提　所屬都市

在城牆下達【增築】的命令，提升都市的規模。

一旦提升都市規模，城內就會建設出特殊設施。此外都市中的最大部隊數也會增加，內政的最大值、人口的上限也會升高。

《條　件》技術達到最大值即可進行【增築】。需要花費與規模相當的資金。小→中：資金5000　中→大：資金10000　大→巨：資金50000

《效　果》⬆規模　⬇治安　⬇資金

在都市情報中可以確認建設了哪些設施。顯示為灰色的表示增築後會被建設的設施。

宮城─政廳─軍事

新設

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令進行兵舍的【新設】，增加部隊的數量。從步兵、弓兵、騎兵中選擇兵種，接下來選擇負責執行的武將。有藤甲製作所等特殊設施的都市則可以新設特殊的兵種（→P.33）。

《條　件》都市的部隊達到最大數後，就無法新設兵種了。
《提　示》命令擁有特技「徵兵」的武將實施新設，就可以募集到經驗、士氣高的士兵。
在放牧都市進行騎兵部隊的新設所花費的金額會變成半價。
《相關能力》魅力、特技「徵兵」
《效　果》⬆兵力　⬆部隊　⬇人口　⬇資金


新設的部隊並不會直接成為執行命令之武將的部隊，而是所屬於都市的部隊。當部隊出征時再分配給各武將。

補充

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令進行兵舍的【補充】，增加既有部隊的數量。部隊的經驗、士氣會對應補充士兵的經驗、士氣產生變化。

《條　件》正在執行其他指令的部隊無法【補充】。
一個部隊的兵力最多到10000。
《提　示》命令擁有特技「徵兵」的武將實施新設，就可以募集到經驗、士氣高的士兵。
《相關能力》魅力、特技「徵兵」
《效　果》⬆兵力　⬇人口　⬇資金


在放牧都市補充騎兵系的部隊，所需的資金將減半。

訓練

君 都 太 般(提)　所屬都市

派下令進行兵舍的【訓練】，提升部隊的經驗與士氣。部隊的經驗越高，攻擊力與機動力等能力也越高。

《條　件》正在執行其他指令的部隊無法【訓練】。
經驗與士氣可以訓練到100為止。
《提　示》命令擁有特技「訓練」的武將來進行的話，可以讓經驗與士氣超過100。
《相關能力》統率、特技「訓練」
《效　果》⬆經驗　⬆士氣

士氣接近100的士兵就交給擁有特技「訓練」的武將吧。

兵器

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令進行兵器製作所的【兵器】，製作出衝車、井闌等兵器配備給部隊。擁有兵器的部隊，可以在戰鬥中進行【組裝】，使用兵器進行攻擊。

《條　件》只能在擁有兵器製作所時才能進行。
根據兵器的種類，需要不同技術與特殊設施（→P.54）。
《效　果》⬆兵器　⬇資金

不論是任命誰去負責，成果都是一樣的。

造船

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令進行造船所的【造船】，製作出艦船配備給部隊。擁有艦船的部隊在水上作戰將非常有利。

《條　件》只能在擁有造船所時才能進行。
根據艦船的種類，需要不同技術與特殊設施（→P.55）。
《效　果》⬆艦船　⬇資金


如此一來就不易被河水沖走了

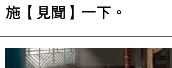
宮城─政廳─人材

探索

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令尋找未發現的在野武將。發掘出來的武將在登庸之後，就會變成都市所屬的武將。探索有時候也會找到資金。

《條　件》只能在自己勢力或空白都市進行探索。
《相關能力》魅力
《效　果》⬆武將


要尋找在野武將，先到設施【見聞】一下。

登庸

君 都 太 般(提)　所屬都市

下令進行在野武將或其他勢力武將的【登庸】，增加麾下的武將。

《條　件》只能登庸諜報完成的都市之武將，或是有見過面的武將。
《提　示》用【流言】降低對方武將的忠誠度後比較容易成功。
若是登庸的在野武將擁有私兵，則都市的部隊數會增加。
《相關能力》魅力　《效　果》⬆武將


執行武將參考軍師的忠告，再做決定吧。

宮城─政廳─外交

獻上

君 都 般(提)　所屬都市

下令將資金【獻上】給其他勢力，提升與其他勢力的友好度。

《條　件》無法對敵對關係的勢力進行獻上。
《提　示》必須先跟敵對勢力進行【和睦】。
《相關能力》智力、魅力
《效　果》⬆友好　⬇資金1000

運用大量的金錢時，最好交給值得信賴的武將去辦。

和睦

君 都 般(提)　所屬都市

下令與敵對關係的勢力進行【和睦】的行動，若是成功就會與對方變成中立關係（→P.10），以對象勢力為目標出征的軍勢將會回城。

《相關能力》智力、魅力
《效　果》⬆關係　⬆友好　⬇資金5000

對方勢力的總兵力比較少的話就容易成功。

義兄弟的締結

張飛

喂～要不要一起喝一杯啊？……什麼？你沒跟人交杯過？那可不行啊。
跟朋友一起暢飲也是很重要的。要是跟親密的傢伙一起喝酒，對方才會提出結拜兄弟的事。有了結拜兄弟的話，就算死掉了也可以把志業託付給他。還不只這樣喔，就連在戰鬥的時候義兄弟也可以一起攻擊敵人。還有想要組織放浪軍，甚至是要起兵謀反，結拜兄弟都會乖乖聽你的。……你說女的比男的好？夫婦的確是跟義兄弟是差不多的啦，但是如果說一開始就有對象那就算了，好女人可不是隨隨便便就找得到的。還是死了這條心喝個痛快吧！喂，等一下，你說你還沒滿20歲？去…果然不出所料。俺可不能跟小鬼喝酒，這是理所當然的啦。再見了，小子。

同盟
君 般提　所屬都市

下令與其他勢力締結不戰同盟。同盟沒有期限，直到其中一方【摒棄】為止都是有效的。

《條　件》自己的勢力如果從屬於別人將無法執行。只有與友好度在「友好」「良好」，並且不從屬於其他勢力的勢力方能同盟。

《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬆關係　⬆友好

對方勢力的總兵力比較少的話就容易成功。

摒棄
君 般提　所屬都市

下令解除與其他勢力的同盟或是主從關係。

《條　件》無法從宗主那一方（被依附的一方）執行摒棄的動作。

《效　果》⬇關係　⬇友好

勸告
君 都 般提　所屬都市

下令勸告其他勢力從屬於自己，若是已從屬於自己的勢力則是勸告對方對自己降服。

一旦使對方從屬，就無法由我方發進行【摒棄】；若是使對方降服，則對方的勢力就直接變成自己的勢力。

《條　件》自己的勢力若是從屬於他人將無法進行勸告。只能勸告友好度為「友好」、「良好」的勢力。

《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬆關係 ⬆名聲（降服勸告時）⬇友好

失敗的話，友好度會大幅下降。對方勢力的總兵力、支配都市數少的話就容易成功。

臣服
君 般提　所屬都市

下令請求從屬於其他勢力，若是已經從屬的狀況下則會變成完全降服於對方。一旦從屬之後就無法進行對其他勢力的【同盟】【勸告】。若是降服於對方，就會加入對方麾下，自己的勢力將會滅亡。

《條　件》只能從屬於友好度為「普通」「友好」「良好」，並且沒有從屬於其他勢力的他勢力。

《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬆關係　⬇名聲（降伏時）

對方勢力的友好度高、支配都市數多的話就容易成功。

一般可以提議的【外交】是……
如果統治者是君主的話，就可以提議所有的【外交】。統治者是都督的時候，只能提議都督可以執行的指令，統治者為太守時則不可提議。

同盟與從屬
締結同盟或是從屬關係的勢力之間將會變成盟友的關係。相對於同盟為對等的關係，在從屬關係之中，被依附者稱為「宗主勢力」，依附者則成為「從屬勢力」。

【盟友關係】
- 不能互相攻擊對方勢力。
- 軍勢可以通過對方的都市或據點。
- 君主可以要求援軍。

【從屬關係】
從屬關係的情況下，除了盟友關係之外還加上下列的關係。
- 從屬勢力必須將根據地收入的1成獻給宗主勢力。
- 從屬勢力無法發起【戰役】。
- 從屬勢力無法對其他勢力進行【同盟】、【勸告】。從屬於他人之後，與其他勢力的關係就會解除。
- 如果一個宗主勢力擁有複數的從屬勢力，則從屬勢力間也會成為盟友關係。
- 宗主勢力的都督也可以要求援軍，從屬勢力的都督、太守也可以要求援軍（視情況也可能無法要求）。

宮城—政廳—計略

諜報
君 都 太 般提　所屬都市

下令調查其他都勢力都市或是空白都市的情報。成功的話就可以確認對象都市的情報，提升【計略】的成功率。諜報等級（情報詳細程度）分為4等級（×→△→○→◎），只要反覆進行，就可以提昇等級。情報的持續時間為六個月。

《提　示》若是軍勢朝諜報成功的都市出征，就會立刻接到出征報告。

《相關能力》智力、特技「間諜」　《效　果》⬆諜報等級　⬇資金100

若是能先對可能來犯的都市進行諜報，就可以爭取時間提早做迎擊準備。

煽動
君 都 太 般提　所屬都市

下令煽動其他勢力的居民，成功的話，治安會下降。如果非常成功，也可以與之約定在我方進攻時，執行【內應】（→P.22）讓居民暴動。

《提　示》諜報程度越高，治安、太守魅力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬇治安　⬇資金100

叛亂的約定並沒有期限的限制。

破壞
君 都 太 般提　所屬都市

下令破壞其他勢力的都市。若是成功則可以降低都市的防禦力，在進攻該都市的時候就比較容易破壞城門與政廳。若是非常成功，則可以連帶降低都市的農業、商業值。

《提　示》諜報程度越高，治安、太守智力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力、武力　《效　果》⬇防禦　⬇農業　⬇商業　⬇資金100



防禦力1000以下的都市無法【破壞】。

流言
君 都 太 般提　所屬都市

下令散播武將謀反的傳言。

若是成功，則對象武將的忠誠度會下降。

《條　件》只能以諜報後都市的武將，或是認識的武將為對象。

《提　示》對象武將所跟隨的太守知智力越低越容易成功。

《相關能力》智力　《效　果》⬇忠誠　⬇資金100



降低忠誠度可以提高【登庸】與【內通】的成功率。

內通
君 都 太 般提　所屬都市

下令其他勢力的武將擔任內通。

若是成功，就可以在對象武將有參與的戰鬥中進行【倒戈】（→P.21），使其陣前倒戈。內通約定的期限是12個月。

《條　件》只能以諜報後都市的武將，或認識的武將為對象。

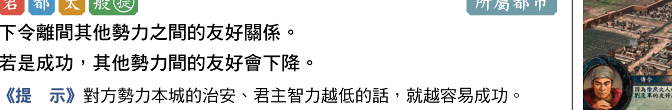
《相關能力》魅力　《效　果》⬇資金100

忠誠度低的武將是最好的目標。先用【流言】做好準備工作吧。

離間
君 都 太 般提　所屬都市

下令離間其他勢力之間的友好關係。

若是成功，其他勢力間的友好會下降。



《提　示》對方勢力本城的治安、君主智力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力　《效　果》⬇其他勢力間的友好　⬇資金100

如果順利的話還可以挑起戰爭。

宮城—政廳—任免

變更統治
君 都 太(提) 所屬都市
將兩座都市間的所屬武將直接交換，太守只能提議所屬都市的變更。
《條　件》交戰中的都市與武將出征中的都市無法做變更。

新設軍團
君 所屬都市
將幾個支配都市分成其他軍團，分別交給都督去統治。
可以任命為都督的，只有二品以上的太守。
《條　件》只有在擁有複數的支配都市並且有二品以上的太守時方可執行。
《效　果》⬆軍團


如果都市的數目增加，造成分身乏術的話就用新設軍團。

編制軍團
君 都(提) 所屬都市
變更所屬於軍團的都市。都督只能提議自己軍團的編制。按下地圖上方的按鈕選擇欲追加都市的軍團，再從地圖上選出要所屬於該軍團的都市。若是選擇都督所屬的都市，則都督所率領的軍團全部都市都會被追加，都督就會被解任。
《提　示》就算將都督解任也不會影響其忠誠度。

①選擇要追加都市的軍團。②選擇要交給新軍團的都市。

軍團方針
君 所屬都市
下達軍團方針給第二軍團以下的都督。
若方針為「〇〇攻略」，就要指定「目標」。
《提　示》即使在外交上使其從屬，也可以達成功略。

任免太守
君 都 所屬都市
更換自己軍團中都市的太守。從軍團中所有的一般武將中選擇五品以上的武將擔任新太守。要將太守卸任的話就把「對象武將」保持空白。
太守被解任的都市將成為直轄都市（→P.07），武將則會調動到都督的所屬都市。
《條　件》只有五品以上的武將可以任命為太守。
《提　示》就算將太守卸任也不會影響忠誠度。

調動到本城的武將就用【調動命令】重新配置吧。

都市方針
君 都 所屬都市
對自軍團的太守指示都市方針。
只有在方針為「都市攻略」時才要指定「目標」。在方針是「發展內政」時，可以決定重視的項目。

內政的重視項目隨著選擇而改變數值。

調動命令
君 都 所屬都市
變更一般武將所屬的都市，君主可以變更自己勢力內的所有一般武將，而都督只能變更自己軍團內的武將。

調動提案
都(提) 太(提) 般(提) 所屬都市
提議變更一般武將的所屬都市，都督可以提議勢力內的調動，太守則可以提議軍團內的調動。如果選擇所屬都市為〔調動目標〕，就會調動到所屬都市，若選擇所屬都市以外的都市作為〔調動目標〕，就會變成由所屬都市調出。一般武將可以提議讓自己調動到勢力內的都市。


雖然也想將有能力的武將全部叫過來，但是…

宮城—政廳—賞罰

褒獎
君 都 太 所屬都市
贈與部下金錢，使其忠誠度提高。
君主可以贈與自己勢力內的所有武將，都督可以贈與軍團內的所有武將，太守可以贈與所屬都市內的所有武將。
《條　件》忠誠度90以上者無法賜與金錢。
《效　果》⬆忠誠　⬇資金100×人數

一個都市一個月只能給予一次褒獎。

授與
君 都 太 所屬都市
贈與部下道具，使其忠誠、親密度提高。
君主可以贈與自己勢力內的所有武將，都督可以贈與軍團內的所有武將，太守可以贈與所屬都市內的所有武將。
《效　果》⬆忠誠　⬆親密　⬇道具

若是給予喜好的道具，效果將會上升。

沒收
君 都 太 所屬都市
將武將的道具據為己有。
君主可以沒收自己勢力內的所有武將，都督可以沒收軍團內的所有武將，太守可以沒收所屬都市內的所有武將。
《效　果》⬆道具　⬇忠誠　⬇親密

被沒收的武將忠誠度、親密度都會降低。

流放
君 所屬都市
將麾下的武將流放，被流放的武將會變成在野武將。
《效　果》⬇武將　⬇親密

※不在所屬都市的武將是無法成為【賞罰】的對象。

宮城—政廳—中止任務

中止任務
君 都 太 所屬都市
命令武將中止任務，回到所屬的都市。可在戰鬥前用來招回因為外交或是計略而派出的武將。
《提　示》無法對結束任務返回與交戰中的武將下此命令。

歷史事件

周瑜

曹操果然是不可小覷。沒想到他居然打敗了袁紹……什麼？你說不知道官渡之戰？

看來你沒有引發歷史事件啊。好吧，我就告訴你引發歷史事件的訣竅吧。第一，要勤於造訪君主的身邊。例如說，君主在別的都市，那麼就要前往他的本城的宮城。第二、如果發生了事件，要小心別進行太大的行動。像是隨意攻打受影響的都市，或是把武將調動，這都會使得事件停止發展。好了，我可不能在這裡瞎耗了。曹操就在不遠處想要往南進攻，你就好好看我如何擊敗曹操吧。如果不喜歡看到我的活躍的話，就選擇「假想」模式開始吧，這個模式幾乎不會發生歷史事件喔。



宮城（政廳之外）

分類	指令	說明	備註
裁決		君 都 太　所屬都市 處理人民的陳情，如果陳情累積到10以上，治安會下降。 《提　示》如果不回應陳情，名聲就會下降。	
謀反	叛亂	都 太 般　所屬都市 發動叛亂，成為君主興起獨立的勢力。都督可以策動整個軍團的獨立，太守、一般武將可以使其所屬都市獨立。 一般武將有時候也會叛變失敗。 《提　示》一般的情況下，智力、武力高的武將比較容易呼應。 《效　果》⬇名聲	親密度高、忠誠度低的武將比較容易呼應一起叛亂。
謀反	倒戈	都 太　所屬都市 向其他勢力倒戈，都督可以使整個軍團一起倒戈，太守可以使其所屬都市整個倒戈。 《提　示》名聲越高越容易成功。 《效　果》⬇名聲　⬇新所屬勢力與原所屬勢力的友好度	只要對方君主承諾的就成功了。
金庫	存入	君 都 太　所屬都市 將自己所持的資金加到都市的資金中。 《效　果》⬆（都市的）資金　⬇持有資金	要小心帶著鉅款到處走會被盜賊找上。
金庫	領出	君 都 太　所屬都市 將都市的資金提領到自己所持的資金中。 《效　果》⬆持有資金　⬇（都市的）資金	
會面		君 都 太 般 在　空白都市以外 與宮城中的武將交流（→P.56）。 《提　示》在空白都市或是直轄都市無法執行此命令。	
仕官		在　空白都市以外 任官於支配都市的勢力，成功後，就會變成該都市的一般武將。 《提　示》若是能力或名聲、與君主的親密度高容易成功。	

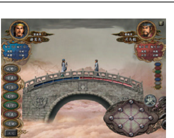


凌統　襲擊與報仇

噓…不要跟我講話，我正在埋伏……唉呀你很吵耶！只要像這樣在都市的外面【待命】，到時候就會等到在都市的武將出來。這時候就若無其事的假裝要跟他交談，然後【襲擊】他。你在胡說什麼！？我可不是為了道具或搶錢才襲擊他的！這可是正正當當的報仇雪恨。要是成功地殺掉仇人，名聲也會提升。

不過我可要先聲明，我不是為名聲才來報仇的。順便告訴你，如果你報仇的對象是統治者，用這種方法可是行不通的。因為所謂的統治者是不會隨隨便便就出來外面的，再怎麼說……啊！我的仇人都已經走掉了啦！

外交

指令	說明	備註
獻上	君 都 般(任)　其他勢力本城 將資金贈與給其他勢力君主，提升與其他勢力的友好度。 《條　件》無法對敵對關係的勢力進行獻上。 《提　示》與對方君主的親密越高，效果越好。必須先跟敵對勢力進行【和睦】。 《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬆友好　⬇持有金1000	 對於不想被其攻打的勢力進行【獻上】以安撫對方。
和睦	君 都 般(任)　其他勢力本城 請求與敵對關係和平相處。 若是成功就會與對方勢力變成中立關係（→P.10），以對象勢力為目標出征的軍勢將會回城。 《相關能力》智力、魅力 《效　果》⬆關係　⬆友好　⬇持有金5000	 盜賊會打外交資金的主意，最好先準備一些給盜賊的錢吧。
同盟	君 般(任)　其他勢力本城 對其他勢力提出同盟（→P.44）的邀請。同盟沒有期限，直到其中一方【摒棄】為止都是有效的。 《條　件》自己的勢力如果從屬於別人將無法執行。只有與友好度在「友好」「良好」，並且不從屬於其他勢力的勢力方能同盟。 《相關能力》智力、魅力　《效　果》⬆關係　⬆友好	 外交有時候也會變成舌戰，如果輸了的話友好度就會大幅下降。
摒棄	君 般(任)　其他勢力本城 通知他勢力摒棄同盟或是附屬關係解除。 《條　件》無法從宗主那一方（被依附的一方）執行摒棄的動作。 《效　果》⬇關係　⬇友好	 不論由誰去進行都會成功。
勸告	君 都 般(任)　其他勢力本城 勸告其他勢力從屬（→P.44）於自己，若是已從屬於自己的勢力則是勸告對方對自己降服。 一旦使對方從屬，就無法由我方發進行【摒棄】。若是使對方降服，則對方的勢力就直接變成自己的勢力。 《條　件》自己的勢力若是從屬於他人將無法進行勸告。只能勸告友好度為「友好」、「良好」的勢力。 《相關能力》智力、魅力 《效　果》⬆關係　⬆名聲（降服勸告時）　⬇友好	 對方勢力的總兵力、支配都市數少的話就容易成功。失敗的話，友好度會大幅下降。
臣服	君 般(任)　其他勢力本城 提出從屬（→P.44）於其他勢力的請求，若是已經從屬的狀況下則會變成完全降服於對方。若是降服於對方，就會加入對方麾下，自己的勢力將會滅亡。 《條　件》只能從屬於友好度為「普通」「友好」「良好」，並且為依附於其他勢力的勢力。 《相關能力》智力、魅力 《效　果》⬆關係　⬇名聲（降服時）	 對方勢力的友好度高、支配都市數多的話就容易成功。

戰略指令解說



各設施指令



見聞

君 都 太 般 在　　全都市

聽聽民眾的傳言，可以獲得在野武將或是委託、都市的情報。有時候也可以發現在野武將。

農地



農業

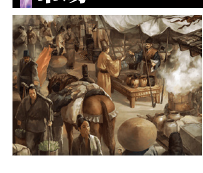
君 都 太 般 在　　我方勢力都市

提升都市的農業值。提升農業值將可以使7月的兵糧收入增加。

《提　示》兵糧每天都要支付給士兵，如果兵糧不足，士兵就會減少。若是擁有特技「農業」，就可以延長持續時間並提高效果。

《相關能力》政治、特技「農業」　《效　果》⬆農業　⬇治安　⬇持有金

市場



商業

君 都 太 般 在　　我方勢力都市

提升都市的商業值。一旦提升商業值，將可以使1、4、7、10月的資金收入增加。

《提　示》資金是在政廳下達命令時所必須的。此外，在1、4、7、10月都要支付俸祿給武將，要是俸祿不太夠則會使武將忠誠度降低。若是擁有特技「商業」，就可以延長持續時間並提高效果。

《相關能力》政治、特技「商業」　《效　果》⬆商業　⬇治安　⬇持有金

買進兵糧

君 都 太　　所屬都市

購買兵糧，價格視市價而變化。

《效　果》⬆兵糧　⬇資金

賣出兵糧

君 都 太　　所屬都市

賣出兵糧，價格視市價而變化。

《效　果》⬆資金　⬇兵糧

工房



技術

君 都 太 般 在　　我方勢力都市

提升都市的商業值。

一旦提升技術值到最大，就可以進行【增築】。

《提　示》若是擁有特技「技術」，就可以延長持續時間並提高效果。

《相關能力》智力、特技「技術」　《效　果》⬆技術　⬇持有金

駐所



治安

君 都 太 般 在　　我方勢力都市

提升都市的治安。一旦提升治安值，就不容易中敵人的計略。且人口比較容易增加。治安若是太低，就會發生居民的暴動，周邊也會出現盜賊。

《提　示》若是擁有特技「治安」，就可以延長持續時間並提高效果。

《相關能力》統率、特技「治安」　《效　果》⬆治安　⬇持有金

調查情報 / 派遣奸細

君 都 太 般 在　　其他勢力・空白都市

調查都市的情報。成功的話就可以確認對象都市的情報，提升計略的成功率。沒有特技「間諜」的武將可以進行【調查情報】；有此項特技的武將可以進行【派遣奸細】。在【調查情報】的話，可以確認情報的期限只有6個月，而【派遣奸細】則是在間諜被敵方發現之前，都可以確認情報。

諜報等級（情報詳細程度）分為4等級（×→△→○→◎），只要反覆進行，就可以提昇等級。

《提　示》若是諜報成功的都市之軍勢朝我方出征的話，就會立即收到出征報告。

《相關能力》智力、特技「間諜」

《效　果》⬆諜報等級　⬇持有金100

城牆



修築

君 都 太 般 在　　我方勢力都市

提升都市的防禦值。防禦上升的話，當敵人來攻打時，都市與政廳的防禦力將會上升。

《提　示》若是擁有特技「修築」，就可以延長持續時間並提高效果。

《相關能力》武力、特技「修築」

《效　果》⬆防禦　⬇治安　⬇持有金

增築

君 都 太 般㊀任　　直轄都市

提升都市的規模。一旦提升都市規模，城內就會建設出特殊設施。此外都市中的最大部隊數也會增加，內政的最大值、人口的上限也會升高。

《條　件》技術達到最大值即可進行【增築】。需要花費與規模相當的資金。小→中：資金5000　中→大：資金10000　大→巨：資金50000

《提　示》建設出來的特殊設施可以用都市情報確認。

《效　果》⬆規模　⬇治安　⬇持有金

破壞

君 都 太 般(任)(軍) 在(軍)　　其他勢力・空白都市

破壞其他勢力的都市。若是成功則可以降低該都市的防禦力，在進攻該都市的時候就比較容易破壞城門與政廳。若是非常成功，則可以連帶降低都市的農業、商業值。

《條　件》防禦力1000以下的都市無法破壞。

《提　示》對象都市的諜報等級越高，治安、太守智力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力、武力

《效　果》⬇防禦　⬇農業　⬇商業　⬇持有金100

酒家



宴會

君 都 太 般 在　　全都市

與在場的武將還有民眾一起享用筵席，有武將參加可以提高其親密度，若沒有武將參加則會提升名聲。

《條　件》只有持有特技「酒豪」的武將才可執行。

《效　果》⬆名聲　⬆親密　⬇持有金100

酒家（續）

編制私兵

新設私兵

在　　所屬都市

招募士兵，組成私人部隊。要每日支付私兵每日薪水（資金1）。若是不支付薪水士兵就會減少。

《條　件》私兵只能有一個部隊。
隨兵種不同，需要的持有金也不同。
步兵：300　弓兵：400　騎兵：500

《提　示》有特技「徵兵」的話，就可以募集到士氣高昂的士兵。擁有特技「名士」就不用花費薪水。

《相關能力》魅力、特技「徵兵」「名士」　《效　果》↑私兵　↓持有金

補充私兵

在　　所屬都市

補充既有私兵部隊的兵力。部隊的經驗、士氣會因應補充士兵的經驗、士氣而產生變化。

《提　示》有特技「徵兵」的話，就可以募集到士氣高昂的士兵。
擁有特技「名士」就不用花費薪水。

《相關能力》魅力、特技「徵兵」「名士」　《效　果》↑私兵　↓持有金

訓練私兵

在　　所屬都市

進行私兵部隊的訓練，提升部隊的經驗與士氣。部隊的經驗越高，攻擊力與機動力等能力也越高。經驗與士氣可以訓練到100為止。

《提　示》擁有特技「訓練」的話，可以讓經驗與士氣超過100。

《相關能力》統率、特技「訓練」　《效　果》↑經驗　↑士氣

強化私兵

在　　所屬都市

強化私兵部隊的兵種。

《條　件》視兵種的不同，需要的經驗與特殊設施也不同（→P.53）。

解散私兵

在　　所屬都市

解散私兵部隊

《提　示》解散部隊就不必再花費薪水，但是也無法進行【興起】（→P.54）了。

流言

君 都 太 般㊣㊪ 在㊪　　他勢力都市

散播武將謀反的謠言。使對象武將的忠誠度下降。

《提　示》對象武將所跟隨的太守智力越低越容易成功。

《相關能力》智力　《效　果》↓忠誠　↓持有金100

煽動

君 都 太 般㊣㊪ 在㊪　　他勢力都市

煽動居民的不安或不滿，使治安下降。而且有時候也可以與人民約定在戰鬥時，進行【內應】（→P.22）發動暴動。

《提　示》對象太守智力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力、魅力　《效　果》↓治安　↓持有金100

離間

君 都 太 般㊣㊪ 在㊪　　他勢力本拠

使兩個勢力間的友好度下降。友好度一旦下降就容易引發戰爭。

《提　示》對象的治安、君主智力越低的話，就越容易成功。

《相關能力》智力　《效　果》↓其他勢力間的友好　↓持有金100

委託

君 都 太 般 在　　全都市

接受民眾的委託，若是達成任務就可以得到名聲、資金與經驗。

《提　示》名聲若是夠高就可以接受重要的委託。

《效　果》↑名聲　↑持有金

兵營



補充

君 都 太 般㊣　　直轄都市

補充既有部隊的士兵。部隊的經驗、士氣會因補充士兵的經驗、士氣而產生變化。

《條　件》正在執行其他指令的部隊無法補充。
一個部隊的兵力最多到10000。

《提　示》若是擁有特技「徵兵」，就可以募集到士氣高昂的士兵。
在放牧都市補充騎兵系的部隊只要花費平時的一半。

《相關能力》魅力、特技「徵兵」

《效　果》↑兵力　↓人口　↓持有金

新設

君 都 太 般㊣　　直轄都市

新設部隊，增加部隊的數量。

從步兵、弓兵、騎兵中選擇兵種，接下來選擇負責執行的武將。有藤甲製作所等特殊設施的都市則可以新設特殊的兵種（→P.33）。

《提　示》若是擁有特技「徵兵」，就可以募集到士氣高昂的士兵。
在放牧都市補充騎兵系的部隊只要花費平時的一半。

《相關能力》魅力、特技「徵兵」

《效　果》↑兵力　↑部隊　↓人口　↓持有金

訓練

君 都 太 般㊣　　直轄都市

進行部隊的訓練，提升部隊的經驗與士氣。部隊的經驗越高，攻擊力與機動力等能力也越高。經驗與士氣可以訓練到100為止。

《條　件》正在執行其他指令的部隊無法訓練。

《提　示》若是擁有特技「訓練」的，可以讓經驗與士氣超過100。

《相關能力》統率、特技「訓練」

《效　果》↑經驗　↑士氣

重編

君 都 太　　直轄都市

可以讓複數的部隊結合，也可以解散部隊。

《提　示》若整合同系統但不同兵種的部隊，就會變成下位兵種。
例如：重步兵＋步兵→步兵

強化

君 都 太　　直轄都市

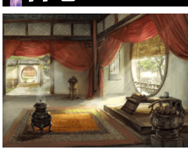
強化部隊的兵種，可以強化以下的兵種。

◎強化條件

步兵→重步兵	經驗：300	設施： 步兵編制所
重步兵→近衛兵	經驗：500	設施：步兵編制所、技術開發所
騎兵→重騎兵	經驗：300	設施：騎兵編制所
重騎兵→虎豹騎	經驗：500	設施：騎兵編制所、技術開發所
弓兵→弩兵	經驗：300	設施：弓兵編制所
弩兵→元戎弩兵	經驗：500	設施：弓兵編制所、技術開發所



自宅



下野
都 太 般　所屬都市
脫離勢力成為在野武將。
《提　示》【下野】後的六個月內，無法在原本勢力內【仕官】。

興起
在　所屬都市
興起放浪軍。可以邀請認識的一般、在野武將加入陣容。興起放浪軍之後，就只能執行【流浪】指令（→P.57）了。
《條　件》需要私兵（→P.51）與持有金。
《提　示》讓擁有特技「名士」或是階級高的武將加入陣容，放浪軍的資金就會增加，讓帶有私兵的武將加入則會增加兵力。

遷居
在　所屬都市
改變所屬的都市
《提　示》只是改變所屬，本身並沒有移動。

兵器製作所



兵器
君 都 太 般㊀　直轄都市
製作兵器（→P.23）配備給部隊。
《效　果》↑兵器　↓持有金
◎兵器製作條件

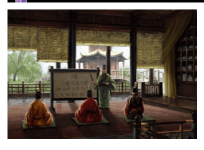
衝車	技術：1200	資金：1000	設施：兵器製作所
井闌	技術：1800	資金：1000	設施：兵器製作所
霹靂車	技術：2700	資金：3000	設施：兵器製作所
木獸	技術：4800	資金：5000	設施：兵器製作所、技術開發所
木牛	技術：2400	資金：1000	設施：兵器製作所、技術開發所

智力學問所



鍛鍊智力
君 都 太 般 在　全都市
提升智力經驗，智力經驗達到100後，智力就會加1，在其他勢力內的學問所也可以進行鍛鍊。
《提　示》在我方勢力內學問所花的錢會比較便宜。《效　果》↑智力經驗　↓持有金

政治學問所



鍛鍊政治
君 都 太 般 在　全都市
提升政治經驗，政治經驗達到100後，政治就會加1，在其他勢力內的學問所也可以進行鍛鍊。
《提　示》在我方勢力內學問所花的錢會比較便宜。《效　果》↑政治經驗　↓持有金

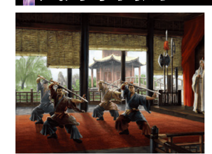
統率學問所



鍛鍊統率
君 都 太 般 在　全都市
提升統率經驗，統率經驗達到100後，統率就會加1，在其他勢力內的學問所也可以進行鍛鍊。
《提　示》在我方勢力內學問所花的錢會比較便宜。《效　果》↑統率經驗　↓持有金

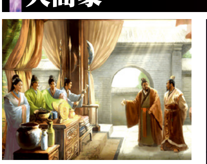
※在學問所可將能力提升到80，如果併設太學的話，將可以提升到100。

武力學問所



鍛鍊武力
君 都 太 般 在　全都市
提升武力統率經驗，統率經驗達到100後，武力就會加1。
《提　示》在我方勢力內學問所花的錢就會比較便宜。
《效　果》↑武力經驗　↓持有金

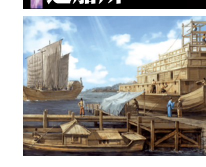
大商家



買進
君 都 太 般 在　全都市
購買道具，在其他勢力都市的大商家也能購買。
《提　示》都市的規模提升後，大商家所賣的商品會增加。
《效　果》↑道具　↓持有金

賣出
君 都 太 般 在　全都市
賣掉道具，在其他勢力都市的大商家也能賣掉。
《效　果》↓道具　↑持有金

造船所



造船
君 都 太 般㊀　直轄都市
製造艦船（→P.23）配備給部隊。
擁有艦船的部隊在水上作戰將非常有利。
《效　果》↑艦船　↓持有金
◎兵器製作條件

蒙衝	技術：1200	資金：1500	設施：造船所
鬥艦	技術：2400	資金：3000	設施：造船所、技術開發所

交易所



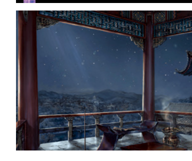
交易
君 都 太 般　我方勢力都市
與其他都市進行交易，得到道具或是資金。
可能會有金錢的損失，也可能會受傷。
《條　件》需要持有金1000作為資金。《效　果》↑持有金　↑道具

醫院



治療
君 都 太 般 在　全都市
治療創傷和疾病，依照傷病的程度也有可能無法根治。
《提　示》傷病雖然會隨時間恢復，但是到【醫院】治療會比較快康復。
《效　果》↑傷病　↓持有金100

觀星亭

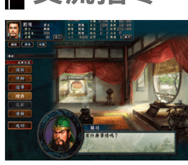


預知天災
君 都 太 般　我方勢力都市
預知下一季將會發生的天災。　《效　果》↓持有金500

占卜
君 都 太 般 在　我方勢力都市
卜算認識的武將之壽命，可以知道死期是否近了。
《效　果》↓持有金100

戰略指令解說

交流指令



談話

君 都 太 般 在

進行談話提升親密度。　《效　果》⬆親密

襲擊

君 都 太 般 在　移動中

襲擊對手並與他決鬥。勝利的話可以奪取道具跟金錢。若是順利殺死仇敵，名氣將會提升；若是對仇敵以外的人採取襲擊，名聲就會下降。

《條　件》不能襲擊義兄弟、配偶以及自己勢力內的武將。

《效　果》⬆道具　⬆資金　⬇親密　⬆⬇名聲

拜師

君 都 太 般 在　都市內

跟武將拜師提升經驗。經驗到達100後能力就會加1。若是有修得特技的資格，只要跟擁有該特技的武將拜師，就可能被傳授這項特技（→P.61）。

《條　件》只能拜親密度為「信賴」或「親密」，能力在自己能力+10以下的人為師。

《提　示》對方的能力越高效果就越好。

《效　果》⬆能力經驗　⬆親密

武藝	提升武力經驗。若有資格，則會傳授單挑的特技。
指揮	提升統率經驗。若有資格，則會傳授戰鬥的特技。
計略	提升智力經驗。若有資格，則會傳授戰鬥、戰役的計略特技。
政略	提升政治經驗。若有資格，則會傳授內政的特技。
交涉	提升魅力經驗。若有資格，則會傳授舌戰的特技。

指導

君 都 太 般㊔　都市內

提升麾下武將的能力。也可以讓武將學會自己所擁有的特技。

《條　件》可以指導與自己所屬於同一個都市內，親密度為「親密」的屬下。
如果有特技「名士」的話，一般武將也可以進行指導。

《效　果》⬆對方的能力經驗　⬆親密

贈與

君 都 太 般 在

贈與對方道具，提升親密度；若是贈與屬下的武將，則會連忠誠度也提升。

《提　示》若是給予喜好的道具，效果將會上升。

《效　果》⬆忠誠　⬆親密　⬇道具

交杯

君 都 太 般 在　都市內

與對方暢飲一番，藉此提升親密度。

《條　件》需要有酒（道具）才能進行。未滿20歲的武將無法執行。

《提　示》若是親密度夠高，武將也有可能會提議結拜為義兄弟。

《效　果》⬆親密　⬇酒（道具）

診療

君 都 太 般 在　都市內

治療武將的創傷與病痛。依照傷病的程度也有可能無法痊癒。

《條　件》需要有特技「醫師」。

《提　示》傷病雖然會隨時間恢復，但是使用【診療】會比較快康復。

《效　果》⬆親密　⬆傷病

登庸

君 都 太 般㊔㊔　都市內

勸誘對方加入自己勢力中任官。如果成功登庸都督或是太守，其支配的都市就會整個加入自己勢力。

《條　件》無法登庸對方君主。
若是有特技「名士」，一般武將在沒有任務的時候也可以執行這個指令。

《提　示》對象忠誠度越低越容易成功。在一般的情況下，對方武將不在時，
就會變成只有去過對方的都市就算完成任務了。

《相關能力》魅力　親密

《效　果》⬆武將

內通

君 都 太 般㊔㊗　都市內

與對方約定戰鬥時進行倒戈。若是成功，就可以在對象武將有參與的戰鬥中進行【倒戈】（→P.21），使其陣前倒戈。內通約定的期限是12個月。

《提　示》對象忠誠度越低越容易成功。
對象若是以軍勢長參戰則不會倒戈。

《相關能力》魅力

《效　果》⬇持有金100



情報

君 都 太 般 在

顯示武將情報（→P.60）。

流浪指令



移動

君 般㊔

前往鄰接的都市。

揭竿

君 般㊔

揭竿而起成為新的勢力。會與支配都市的勢力發生戰鬥。若是贏了，就會成為支配該都市的一般勢力。若是敗北，則流浪軍會解散，勢力也就會滅亡。

若是在空白都市揭竿而起，就只會顯示戰鬥的結果。

說服

君 般㊔

說服空白都市的有力人士，使其認同自己對此都市的支配。說服成功的話，就會變成一般勢力。君主的場合，就從擁有特技「名士」的武將中選出一人負責說服。若是主人公的話，則會變成舌戰（→P.14）。

《條　件》君主的場合，必須在麾下的武將中有特技「名士」的武將才能進
行。在一般武將的場合，只有擁有特技「名士」的武將才能提議。

《提　示》若是失敗就會耗費10天。

下野

般

脫離放浪軍，成為在野武將。

解散

君

將放浪軍解散，成為在野武將。



威力加強版的內容

戰史模式 《⇒P.6》

遊玩可從多種角度體會知名戰役的戰史模式。

試煉模式 《⇒P.7》

遊玩可以自由編組軍隊，競賽高得分或連勝的競賽模式。

結婚與養育後代 《⇒P.9》

可以結婚，然後孩子（二世）培養成為武將。

編輯功能 《⇒P.10》

可以自由編輯武將、都市、道具的資料。還可以把手頭上的圖片登錄成武將臉孔。

追加劇情 《⇒P.15》

遊玩4個追加的劇情。

追加事件 《⇒P.15》

追加了許多的新事件。

規則設定 《⇒P.16》

可以隨自己喜好來變更遊戲設定或規則。還可以選擇最難的「超級」模式來進行遊戲。

追加指令 《⇒P.18》

以放浪軍的指令為首，追加了戰略、戰鬥上的指令。

追加內容 《⇒P.20》

追加了像是往支配都市出兵、輸送命令、在評定上的提案等許多內容。

顯示年表、履歷 《⇒P.22》

可以瀏覽年表和對話、傳令兵的履歷等。



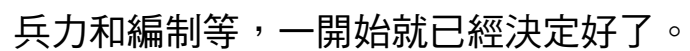

戰史模式

在初期選單選擇「開始戰史模式」後，就可以遊玩戰史模式。
在戰史模式中，可以從各種角度來進行「三國演義」裡的著名戰役。

選擇關卡和武將



在戰史模式的選單中，點選「選擇關卡」來決定要遊玩的關卡。
接著選擇要遊玩的武將後，就開始戰鬥了。
使用特定的勢力獲勝後，可選擇的關卡就會增加。而若是用特定的武將獲勝後，該關卡可選擇的武將也會增加。



戰史模式的規則

兵力和編制等，一開始就已經決定好了。
而且與一般的戰鬥還有以下的不同。
◎每個關卡的勝敗條件設定都不一樣。
◎主人公的部隊壞滅或撤退就算敗北。
◎沒有戰鬥期限（限制日數）。
◎兵力、金錢、兵糧等有關都有各自的設定。
◎無法使用【勸告】以及計略的【倒戈】【內應】。

事件集

在戰史模式的選單中點選「事件集」，就可以看到在戰史模式發生之事件的說明。



慶祝開放武將間結婚的夫婦討論室 一
問題：我不能結婚…

小喬「不過，這個國家是很廣闊的。應該遲早會遇上適合的女性吧。」
周瑜「應該沒有像你一樣美好的女性吧。」
小喬「討厭，公瑾大人你真是的！」
周瑜「雖然武將間也可以結婚了，但女性武將本來就不多。在開始時，就大量登錄自己喜歡的女性為新武將，是個不錯的辦法。」
小喬「真是的！你們男人就會這樣想。」
周瑜「然後，每次遇見都跟她打招呼。要溫柔的跟她交談。有時請她喝酒也不錯，但若是不小心變成結拜兄妹之類就本末倒置了。…對了，也不能忘記要送她禮物。選擇禮物的話，長沙的大商家不錯，而且老闆的口風又緊…」
小喬「親愛的，你蠻瞭解的嘛。」
周瑜「小喬，這、這是娛會！」
小喬「給我過來！我們得好好的談一談。」
周瑜「抱、抱歉了。我先在此告辭…。這下你懂了吧，結婚並不是人生的全部啊。」

6



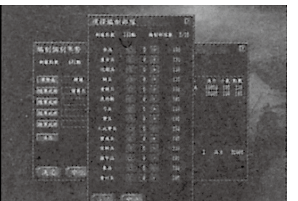
試煉模式

在初期選單點選「開始試煉模式」的話，就可以遊玩試煉模式了。在試煉模式中，得用手上的2000點來編組軍勢，向高得分與連勝來挑戰。

編組軍勢



在試煉模式的選單中，選擇「編組軍勢」來編組自己的軍勢。
點選「新增」的話，就可以編制新的軍勢。若從一覽表裡選擇軍勢，就能變更已編組好之軍勢的內容。
軍勢最多可編組到20組，並加以保存。



●編制的規則
使用手上的2000點來進行編制。武將、部隊、兵器都各有必須的點數。
1個軍勢可編制10支部隊。而武將不分身份，一個人最多可率領10支部隊。



選擇試煉的方式



編制好軍勢後，就在試煉模式的選單中選擇「得點試煉」或「勝出試煉」來開始戰鬥。

●得點試煉
在一場戰鬥中追求更高的點數。用越少的兵力與損害、越有效達成勝利的話，得點就越高。

天數得點	攻略時間越短、點數越高。
攻擊得點	給敵人的傷害越多、點數越高。
防禦得點	受到敵人的傷害越少、點數越高。
擊破得點	擊破越多的敵方部隊、點數越高。
配點得點	花費越少點數去編制、點數越高。

●勝出試煉
比賽可以連贏幾場戰鬥。

7

試煉模式的規則

與通常的戰鬥有以下幾點的不同。

◎玩家可控制我方所有部隊（跟君主有同等權限）。
◎軍勢長撤退即敗北。
◎關於戰鬥期限（限制日期），得點試煉是60天，勝出試煉是30天。超過期限就算玩家敗北。
◎在勝出試煉中，就算戰鬥結束也不會補充士兵數。且軍勢長以外的武將撤退的話，該武將就無法參加之後的戰鬥。
◎開始時，玩家軍勢一個部隊的士兵數為10000，士氣為100。
◎兵糧不會增減。
◎無法使用【勸告】以及計略的【倒戈】【內應】。
◎無法俘虜武將。
◎客軍（援軍）不會出現。

勝利條件	◎打倒敵方的軍勢長。 ◎在城門戰中讓內部城門的防禦度降為0。
敗北條件	◎我軍的軍勢長徹退或壞滅。 ◎在得點試煉中超過60天，勝出試煉中超過30天。

中斷與戰鬥再續



在勝出試煉中勝利時，可以儲存中途記錄。在試煉模式選單中選擇「戰鬥再續」的話，就可讀取記錄繼續遊玩。

※試煉模式的記錄檔，存放在我的最愛裡〔Koei〕一〔San10PK〕一〔Trial〕一〔Trnmnt〕資料夾中。

戰歷



在試煉模式的選單中選擇「戰歷」，就可以確認自己的成績。

※戰歷會在得點試煉過關時，勝出試煉敗北（第一關與最後一關除外）或通過最後一關時加以記錄。



結婚與養育後代

當選擇的武將單身時，會發生結婚事件。在結了婚、生了小孩後，就可以將其培養成武將。依照培養的方法不同，成人時的能力會有所變化。

※在遊戲開始時的「環境設定」將「通用事件」調成「OFF」的話，就不會發生結婚和後代出生的事件（⇒P.16）。
※在PK劇情「英雄群聚一堂　同爭天下霸業」中，後代不會誕生。

結婚事件與後代誕生



除了可以跟親密的武將結婚外，也可以跟武將以外的人求婚。一旦結了婚，結婚對象就會住進自宅，並能在家中進行對話。但若結婚對象為武將，且所屬都市不同時，就會分開來住。

結婚後，會誕生出後代。隨著小孩的成長，會發生許多不同的事件。

養育後代



當小孩滿7歲後，就可在與小孩交流時用【指導】指令來培養小孩。

依照培養方法不同，成人時的能力會有變化。小孩的各種能力都有其資質，會由資質來決定每種能力的上限。

※後代誕生所出現的小孩，一代最多2人。史實上有的小孩不包括在內。

武藝	鍛鍊武力。會學到單挑時的特技。
指揮	鍛鍊統率。會學到戰鬥的特技。
計略	鍛鍊智力。會學到計略的特技。
政略	鍛鍊政治。會學到內政的特技。
交涉	鍛鍊魅力。會學到舌戰的特技。



冠禮之儀

當小孩10歲時，可在與小孩交流時使用【冠禮】指令，來讓小孩成人。不舉行【冠禮】而滿了15歲時，就會發生冠禮之儀的事件，而讓小孩成人。舉行冠禮時就會決定小孩的能力，此後無法再進行培養。

已成年的小孩，會成為普通武將。當主人公所屬於某勢力時，小孩也會在所屬都市的勢力裡任職。

※小孩的年齡，可以點選小孩容貌圖示旁的「一覽」來加以確認。

編輯功能 

可以編輯武將、都市、道具的資料。
還可以將手頭現有的圖片登錄成武將臉孔。

編輯武將

可編輯武將資料。
從初期選單中選擇「編輯武將資料」或是在遊戲中選擇〔功能〕〔編輯武將〕。
※遊戲開始時，將「PK設定」裡的「遊戲中的編輯」設定為「OFF」的話，就無法在遊戲中途進行編輯了。

從初期選單來編輯 



編輯後開始新遊戲的話，就每次都能玩到編輯的內容了。
①在初期選單裡選擇「編輯武將資料」。
②從一覽表中選擇要編輯的武將。
③編輯完武將資料後點選〔確認〕。
④在一覽表中點選〔確認〕。
※在一覽表點選〔初始化〕的話，所有武將的武將資料就都會回復成安裝時的狀態。
⑤開始新遊戲時，將「PK設定」裡的「反映編輯武將」設定為「ON」。
※就算讀取編輯前的記錄檔，也不會反應編輯結果。

在遊戲中編輯 



只有在遊戲開始時，將「PK設定」裡的「遊戲中的編輯」設定為「ON」，才能進行編輯。
編輯的內容，只會反映到正在玩的遊戲。
①在遊戲中選擇〔功能〕—〔編輯武將〕。
②從一覽表中選擇要編輯的武將。
③編輯完武將資料後點選〔確認〕。
④在一覽表中點選〔確認〕。

◆武將資料的內容

統率	影響【訓練】【治安】的成果、戰鬥時的行動順序、士氣的變化等。在戰略中也會影響計略點數。
武力	影響【修築】的成果、單挑時的攻擊力、戰鬥時的機動力。武力越高越不易在戰鬥中受傷。
智力	影響【技術】、計略（【內通】以外）、所有外交的成果、舌戰時的攻擊力。在戰鬥時也會影響部隊的機動力與計略成功與否。還有，智力越低的武將越容易中敵方的計。也會影響戰略中的計略點數。
政治	影響【農業】【商業】的成果。
魅力	影響【新增】【補充】【探索】【登庸】【煽動】【內通】【調度】及所有外交的成果。
忠誠※1	對於君主的忠誠度。
名聲※1	個人的評價。會影響【倒戈】【仕官】的成功與否。名聲若高，在內政時會有民眾協助，仕官時也會得到較高的階級。
容貌※2	可變更臉孔。
義理	影響背叛的難易度。
性格	影響戰略、戰鬥時的戰法，以及是否答應單挑、說話口氣等。
飲酒	影響【宴會】【交杯】的效果。
關心	影響【贈與】【授與】的效果。
物欲	影響【贈與】【授與】的效果。
起用	登庸武將時的判斷標準。影響【仕官】的成功與否。
戰略	影響戰略傾向等。
漢室	影響擁立東漢皇帝等。
認識※1	是否與主人公相識。
親密※1	與主人公的親密程度。只有面識為【有】時才可設定。但是，無法設定主人公、主人公配偶、義兄弟、仇敵等。 0～20：認識、21～40：知己、41～60：好意、61～80：信賴、81～100：親密。 親密越高，【獻上】【登庸】【內通】【仕官】就越容易成功。也會影響親密度上升的難易。
個人相性	選擇了相性良好的武將，跟其他武將的相性也會自動決定。影響【登用】【仕官】等。
勢力相性	選擇了相性良好勢力的武將，跟其他勢力的相性也會自動決定。影響【登用】【仕官】等。
壽命※2	武將的壽命。年紀越大越容易生病受傷。
特技	學到的特技。（遊玩手冊「三國探訪手引」⇒P.61）

※1　只能在遊戲中編輯武將時變更。
※2　只能從初期選單去編輯武將時加以變更。

編輯都市



可編輯都市資料。
只有在開始新遊戲時，將「PK設定」裡的「遊戲中的編輯」設定為「ON」，才能進行編輯。
編輯內容，只會反映到遊玩中的遊戲。
①選擇〔機能〕—〔編輯都市〕。
②從一覽表或地圖上選擇要編輯的都市。
③編輯完都市資料後點選〔決定〕。
④在一覽表裡點選〔決定〕。

規模	規模越大，農業、商業、技術的最大值就會上升。在規模「中」會建設1個、規模「大」建設2個、規模「巨大」建設3個特殊設施。
農業	越高則7月的兵糧收入越多。
商業	越高則1、4、7、10月的金收入越多。
技術	達到最大值就可以用【增築】來提高都市規模。規模為「巨大」的都市，技術越高，【農業】【商業】的效果也越高。在都市遭到攻擊時，城門、政廳的防禦度較不易下降。
防禦	此值越高，在都市遭到攻擊時，城門、政廳的防禦度越高。最大值各城市都有不同。
資金	都市裡資金的數量。
兵糧	都市裡兵糧的數量。
人口	都市的人口。會影響資金收入、兵糧收入。在遊戲開始時的「PK設定」裡，將反映徵兵限制（⇒P.17）調成「ON」時，會限制只能依照人口數量來徵兵。
部隊	新增設部隊。
治安	此值越高，越不容易中敵方的計略，人口也容易增加。過低的話居民會發起暴動、盜賊也容易出現。

部隊的新增與編組



新設立部隊時，在編輯都市視窗裡點選「部隊」。要變更已經設立部隊之編組時，請從部隊一覽表裡選擇部隊。



兵力	士兵的人數。
經驗	此值越高，部隊的攻擊力和防禦力就越高。
士氣	在戰鬥中降為0的話，部隊會撤退。
兵種	選擇兵種。
兵器	選擇配屬到部隊的兵器。 衝車：可快速破壞城門和政廳。 井闌：可不分方向進行廣範圍射擊。 霹靂車：可攻擊城牆另一邊的部隊。 木獸：可一口氣攻擊前方多數的部隊。 木牛：可增加出陣時兵糧的最大值。 蒙衝：在水上戰鬥時有利，不易被沖走。 鬥艦：在水上戰鬥時有利，不易被沖走。比蒙衝的性能還要高，也可進行射擊。
解散	解散部隊。只有從一覽表選取部隊時，可以加以解散。

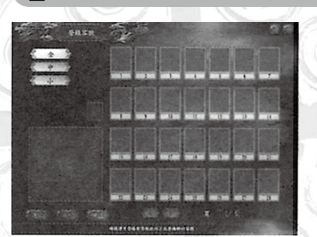
編輯道具



可編輯道具資料。
只有在開始新遊戲時，將「PK設定」裡的「遊戲中的編輯」設定為「ON」，才能進行編輯。
編輯內容，只會反映到遊玩中的遊戲。
①選擇〔機能〕—〔編輯道具〕。
②從一覽表或地圖上選擇要編輯的道具。
③編輯完道具資料後點選〔決定〕。
④在一覽表裡點選〔決定〕

持有	選擇擁有道具的武將。設定「持有」後，「所在」就無效了。
所在	選擇道具所在的都市。可以從有大商家的都市中選擇。所在都市建設了大商家的話，就可以購買道具。設定「所在」後，「持有」就無效了。
種類	依種類不同，持有時的效果（「能力」的種類、「特殊」、「特技」）就會不一樣。
價值	越高價格越貴，而送給武將時的效果也越好。
能力	擁有時會上升的能力值。會提升哪種能力，是看道具的「種類」來決定。
特殊	擁有時可得到的特殊效果。看道具的「種類」來決定。
特技	擁有時可學到的特技。看道具的「種類」來決定。

登錄容貌



可將手頭的圖片登錄成武將的容貌。
按照遊戲中顯示的大小分為「全」「中」「小」3階段。登錄為「全」的可直接使用在「中」跟「小」，也可使用別的圖片來當作「中」「小」的容貌。。

可讀取的檔案類型
256色，非壓縮的BMP檔
全：長240x寬240畫素以下
中：長80x寬64畫素以下
小：長40x寬32畫素以下

登錄的步驟



①在初期選單中選擇「登錄容貌」。
②選擇登錄的尺寸。
※三種尺寸都要登錄不同的圖片時，請先登錄「全」的。若是最後才登錄，則3種尺寸都會變成「全」的圖案了。
③點選登錄的地方（號碼）。
④選擇要讀取的圖片檔。
⑤要登錄「全」時，請點選要將其切割成「中」「小」以及對話時的尺寸。

如何使用登錄的容貌



在初期選單選擇「編輯武將資料」，然後點選〔容貌〕。在容貌選擇畫面點選了「登錄容貌」後，就可以選擇已登錄的容貌了。
「登錄新武將」時也一樣可以進行選擇。
在遊玩中的「編輯武將」裡，無法變更容貌。

追加劇情



新追加了4個劇情。
在初期選單裡選擇「重新開始新的遊戲」，在劇情選擇畫面點選「PK劇本」，就可以選擇追加的劇情了。

●211年1月　義臣壯志未酬　鐵騎強渡渭水
這是赤壁大戰後的劇情。吳國的周瑜去世，劉備開始邁向三分天下之路。而魏國的曹操打算再度南征，為了斷絕後顧之憂而打算討伐馬騰。

●221年6月　書生展露頭角　蜀主墜落夷陵
藉由繼承曹操之位的曹丕之手，替漢朝拉下了最後一幕。劉備為了替關羽報仇，固執的要與孫權決一死戰，因而不顧諸葛亮等群臣的反對出兵了。吳國的陸遜則要前往迎戰。

●253年2月　繼承武侯遺志　漢將孤軍奮戰
諸葛亮、司馬懿、孫權都不在了。魏國有司馬懿之子司馬師、司馬昭。吳國則是由諸葛謹之子諸葛恪掌握了實權。而蜀國只有諸葛亮的後繼者姜維孤軍奮戰。

●250年1月　英雄群聚一堂　同爭天下霸業
這是三國志的英雄、軍師、勇將、美女齊聚一堂，在同一時代爭奪天下的虛構劇情。由每人各支配1個都市的狀態開始，為了統一中國而不停的激戰。
※在「英雄群聚一堂　同爭天下霸業」劇情中，不會發生後代誕生的事件（⇒P.9），還有，也無法用來登錄網路服務裡的排名。

追加事件





除了史實事件以外，還追加了許多像是結婚、武術大會等的許多事件。
※在開始遊戲時的環境設定裡，將模式設定為「假想」時，就不會發生史實事件。還有，若將事件設定為「OFF」的話，幾乎所有的事件都不會發生。



規則設定





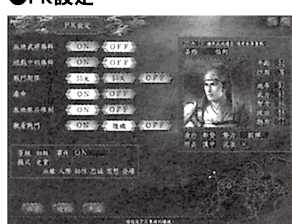
在開始新遊戲時，可以設定遊戲的規則等細微部分。還有，也可以遊玩比「上級」還要困難的「超級」模式。

※1　只有「史實」模式時可以進行設定。
※2　只有事件設定「ON」時可以進行設定。

●環境設定

等級 【初級、上級、超級】	遊戲的難易度。會在敵人戰略的巧妙、收入的數量、表示忠誠與否上，有不同的差異。
訊息 【自動、停止】	訊息會自動切換，或是得點一下才會切換。
訊息速度 【1～10】	訊息設定為「自動」時，訊息的切換速度。數字越大切換速度越快。
地圖移動 【1～10】	在移動畫面時的移動速度，數字越大速度越快。
報告 【詳細、簡易、OFF】	包括各地的戰況等，傳令兵在報告時的詳細程度。選擇「OFF」就只會報告最低限度的內容。就算設定成了「OFF」，但只要到〔情報〕─〔傳令報告〕內，就可以看到沒有報告出來的內容。
遊戲教學 【ON、OFF】	選擇要不要看解說遊戲操作方法等的說明事件。
模式 【史實、假想】	選擇要不要按照史實內容。選擇「假想」的話，「血緣關係」以下的設定都變成「假想」的，而不會發生史實事件。
血緣關係※1 【史實、假想】	選擇武將間的血緣關係，要不要按照史實內容。
人際關係※1 【史實、假想】	選擇義兄弟或結婚等關係，要不要按照史實內容。
相性※1 【史實、假想】	選擇武將間的相性，要不要按照史實內容。
忠誠※1 【史實、假想】	選擇武將的忠誠度，要不要按照史實內容。
思想、志趣※1 【史實、假想】	選擇武將的戰略思想和感興趣的事物，要不要按照史實內容。
在野、未登場※1 【史實、假想】	選擇在野武將或未登場武將的配置，要不要按照史實內容。
事件 【ON、OFF】	選擇要不要發生事件。
史實事件※1 ※2 【ON、OFF】	選擇要不要發生史實事件。
通用事件※2 【ON、OFF】	選擇要不要發生結婚或二世誕生等的通用事件。

●PK設定



在遊戲開始時的環境設定裡，選擇「決定」就可以進行設定。

※3　一旦變更就無法參加網路服務裡的排名。

反映編輯武將※3 【ON、OFF】	選擇要不要讓初期選單裡「編輯武將資料」的內容，反映到遊戲裡。
遊戲中的編輯※3 【ON、OFF】	選擇在遊戲裡，可不可以編輯武將資料、都市資料、道具資料。
戰鬥期限※3 【30天、60天、OFF】	選擇要不要設定戰鬥期限。若設定了期限，一旦到達期限，就是守備那一方的勝利。沒有設定時（設定為「OFF」時），就會戰鬥到達成其他勝敗條件為止。
壽命※3 【ON、OFF】	選擇要不要在壽命將盡時，會容易生病受傷。設定為「OFF」時，不會因壽命到了而死。
反映徵兵限制 【ON、OFF】	選擇要不要由都市人口來決定可徵兵的數量。 若要反映徵兵限制，在兵力超過都市人口、還有都市人口在限制以下時，都無法【新設】【補充】部隊。 制限人口　規模・巨大：50000人　規模・大：30000人 　　　　　規模・中：20000人　規模・小：10000人 ※設定為不反映時（設定為OFF），只要人口多於10000人，就能徵兵。
觀看戰鬥 【ON、任意、OFF】	選擇要不要操作主人公參與的戰鬥。選擇「任意」的話，每次戰鬥都可以進行選擇。





慶祝開放武將間結婚的夫婦討論室　二

問題：要怎樣才能生孩子呢

諸葛亮「這個就算是我也沒辦法了。」

月英　「我能瞭解一直無法生下孩子的心情，想必您的太太也非常煩惱吧。」

諸葛亮「不要慌張，慢慢來感受對方的感覺是很重要的。請溫柔的守護她吧。」

月英　「呵…。就算是當代的大軍師，也無法瞭解女性心情的樣子呢。光守護她是不夠的，得說出來才行！被用溫柔的話語安慰，女性的心靈才算真正的得到滿足。」

諸葛亮「月、月英啊…」

月英　「什麼就算不說也能心意相通，不過是一相情願的想法而已。你還不是一樣，偷偷把我的發明給拿出去、長期都不回家。而你這次竟然又…」

諸葛亮「等等，請等一下。我有留一封信說明…。咳，也就是說，夫妻間的交談是很重要的。」



追加指令



以放浪軍的指令為首，追加了許多戰略、戰鬥時的指令。

放浪軍的指令



君主可以命令部下去實行指令。一般武將則需向君主提案交給自己作。

補充	增加已存在部隊的兵力。一個部隊最多可有10000人。 《效果》↑兵力　↓人口　↓資金　《相關能力》魅力、特技「徵兵」
訓練	訓練部隊，提高部隊的經驗與士氣。經驗跟士氣雖然上限是100，但讓擁有特技「訓練」的武將來訓練，有時也會超過100。 《效果》↑經驗　↑士氣　《相關能力》統率、特技「訓練」
買進兵糧	可購入兵糧。價格會因市場而波動。 《效果》↑兵糧　↓資金
賣出兵糧	可賣出兵糧。價格會因市場而波動。 《效果》↑資金　↓兵糧
調度	從民眾處募款。 《效果》↑資金　《相關能力》魅力、特技「名士」
待命	什麼都不做，看著世事演變。



慶祝開放武將間結婚的夫婦討論室　三

問題：我的孩子都不能提升能力…

劉備　「其實，我也在煩惱這件事。總覺得是我沒把他給生好。」

孫尚香「因為孩子是雙親的鏡子嘛。一般都是繼承了父母的能力而誕生的。」

劉備　「喂，你怎麼這麼說。」

孫尚香「而且雙親不好好【指導】是不行的喔。傾聽周圍的評價，重點提升想要培養的能力。」

劉備　「雖然是有努力了。…其實我心裡有底了。那是，曹操攻到長阪那時候的事了。才剛出生的小孩在趙雲懷裡一直晃來晃去的。竟然把嬰兒放在胸前來演出單騎戰鬥，你不認為趙雲也太勉強了嗎。」

孫尚香「而且還被親生父親摔到地上呢。」

劉備　「你、你是從哪裡聽來的。」

孫尚香「這下真相大白了。你之所以一直說還想要個小孩，還有那孩子一滿10歲就馬上舉行冠禮的原因。你已經放棄那個孩子了吧！」

劉備　「你在說、說什麼傻話。」

孫尚香「除了史實的孩子之外最多還可以有兩個。可別一直重來啊。」



通常勢力的政廳指令



君主、都督、太守可在宮城的政廳實行的指令。

任務總括	可以一次給予所有沒接受任務的武將任務。 點選了〔內政優先〕〔軍備優先〕〔資金消費0〕後，就會自動的分配任務了。 一部分的武將之任務決定後，就點選〔內政優先〕之類的按鈕，來自動分配任務給沒事的武將吧。



戰鬥指令



可在戰鬥時實行的指令。

勸告	可以勸告敵軍投降。成功的話會進入舌戰，在舌戰取勝，我軍就可取得勝利。 《消費機動力》15 《實行條件》特技「名士」 分隊無法執行。



追加內容



以下的內容加以強化過。

命令其他支配都市的戰鬥・建設・輸送



君主跟都督，可以命令支配都市實行「戰鬥」「建設」「輸送」的命令。君主可對自己勢力的都市，都督可對自己軍團的都市下令。但是，直轄都市（沒有太守的都市）無法命令其實行「戰鬥」「建設」。

①在政廳選擇「出征」－「戰鬥」「建設」「輸送」之一。

②點選「出征本營」，選擇受命前往的都市。

※之後的步驟，就跟一般的「出征」一樣了。

以都市和武將為單位發佈異動命令





●命令武將和都市

可用都市和武將為單位發佈調動命令。

①在政廳選擇「任免」－「調動命令」。

②點選「依都市」「依武將」切換。

③以都市為單位時，先選擇要前往的都市，再選擇要異動的武將。
以武將為單位時，先選擇要調動的武將，再選擇要前往的都市。

●自動進行異動

點選〔適當配置〕〔均等配置〕〔集中在根據地〕，可以自動來決定前往的目標。

適當配置	按照情勢和武將能力來適當的進行配置。
均等配置	除了各都市外，都盡量平均的進行配置。
集中本城	除了本城外只派出太守，將其他所有武將配置在根據地。

※出陣中的武將無法進行異動。

都市規模「巨」時的技術開發



規模為「巨」的都市，技術越高，【農業】【商業】【修築】的效果也越高。在都市遭到攻擊時，城門、政廳的防禦度較不易下降。

敵人來襲時的出陣命令



在進入宮殿時，有時會被命令去迎戰其他勢力的攻勢。還有，敵軍勢朝向所屬都市進軍時，會發生像是被命令去迎戰、被禁止外出等情況。前往迎擊時，一碰到街道上的敵軍勢，就會開始戰鬥。

可在評定上進行提案



在每年1月舉行的評定裡，可以提案變更軍團方針跟都市方針。

主人公階級越高，跟統治者或君主越親密，提案就越容易被接受。

簡易顯示人物情報





會表示出位在設施裡的人物之簡單情報。

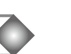
所屬勢力的顏色（白色是在野武將或武將以外的人物）

任務　實行中　非實行中

親密　親密的程度　親密・低 ⟷ 親密・高

配偶　義兄弟　仇敵

可全方位的選擇攻擊方向





在戰鬥時，不管部隊朝向哪邊，都可以選擇任一方向來進行攻擊。選擇了攻擊目標後，就會自動轉向該目標。

選擇新勢力的顏色



在創造新勢力時，可以選擇勢力的顏色。

①在初期選單選擇「重新開始的新遊戲」，在選擇主人公畫面時點選〔新勢力〕。

※若創造了新武將卻不讓他登場，是無法創造新勢力的。

②在創造新勢力的畫面有1～8的旗子。請對應旗子的顏色選出1～8的勢力。



顯示年表、履歷



瀏覽年表



選擇了〔情報〕—〔年表〕，就可以看到年表記事還有當時的勢力圖。
年表會隨著遊戲進行而自動更新。

●選擇記事

點選畫面下的按紐來選擇要顯示的記事。點選了〔指定〕後，就可從一覽表選擇記事了。

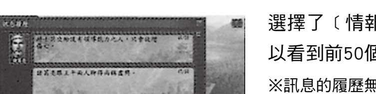
◀ 顯示一個舊的記事
▶ 顯示一個新的記事
▶▶ 記事的連續表示ON／OFF

●輸出年表

點選「輸出」後，就會做出有著記事一覽的文字檔。
在初期的狀態，輸出的檔案會在。

位置：我的最愛裡的「Koei」—「San10PK」—「SaveData」資料夾裡。

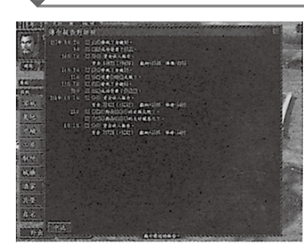
訊息履歷的瀏覽



選擇了〔情報〕—〔履歷〕，就可以確認訊息的履歷。可以看到前50個的訊息。

※訊息的履歷無法儲存。

傳令報告的確認



選擇了〔情報〕—〔傳令報告〕，就可以確認傳令兵的報告內容。就算在環境設定裡將傳令兵的「報告」改成「OFF」，還是一樣能夠確認。
顯示出的報告，是環境設定「報告」為「OFF」時，所沒表示出來的報告（收支報告、外交和探索的成果等）。

※傳令報告無法儲存。